

**GIGEND SEBAGAI *SELF BRANDING*  
DALAM BUKU PUISI DAN ILUSTRASI  
*LOWBROW POP SUREALISME***

**TUGAS AKHIR KARYA SENI**

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Disusun Oleh:  
**Gigih Endra Utama Putra**  
NIM 10206244029

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
JULI 2014**

## PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul “Gigend sebagai *Self Branding* dalam Buku Puisi dan Ilustrasi *Lowbrow Pop Suralisme*” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 5 Juni 2014  
Pembimbing I

Drs. R. Kuncoro W. Dewojati M. Sn.  
NIP. 19660320 199412 1 001

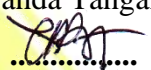


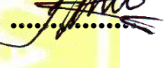
Yogyakarta, 5 Juni 2014  
Pembimbing II

Arsianti Latifah, S. Pd, M. Sn.  
NIP. 19760131 200112 2 002

## PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul “Gigend sebagai *Self Branding* dalam Buku Puisi dan Ilustrasi *Lowbrow Pop Suralisme*” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 11 Juli 2014 dan dinyatakan lulus.

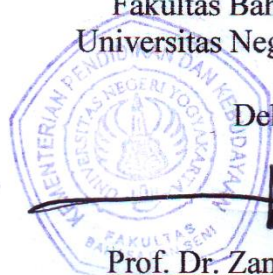
### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dwi Retno SA., M. Sn.	Ketua Penguji		16 Juli 2014
Arsianti Latifah, S. Pd., M. Sn.	Sekretaris Penguji		16 Juli 2014
Drs. Hajar Pamadhi, MA (Hons)	Penguji Utama		15 Juli 2014
Drs. R. Kuncoro Wulan D., M. Sn.	Penguji Pendamping		16 Juli 2014

Yogyakarta, 17 Juli 2014

Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



Prof. Dr. Zamzani. M. Pd.

NIP. 19550505 198011 1 001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : **Gigih Endra Utama Putra**

NIM : 10206244029

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

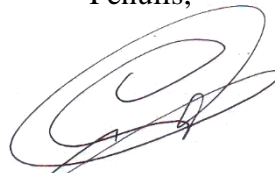
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 5 Juni 2014

Penulis,



Gigih Endra Utama Putra

NIM 10206244029



## **MOTTO**

“Mimpi itu seperti sketsa, jika bentuknya sudah jelas, tinggal ditebalkan dengan pena dan diberi warna.”

– **Gigend**

“Jika kau ingin sama dengan orang lain, tidakkah kamu merasa sedang menzalimi dirimu yang khas?”

– **Pidi Baiq**

“Seni adalah kebohongan yang memungkinkan kita untuk menyadari kebenaran.”

– **Pablo Picasso**

“Apalah arti sebuah nama? Meskipun kita menyebut mawar dengan nama lain, wanginya akan tetap harum.”

– **William Shakespeare**

“Jika aku tidak bisa menulis, maka aku melukis. Jika aku tidak bisa melukis, aku menulis. Orang-orang yang berpahala adalah orang-orang yang mampu melukis dan menulis.”

– **Dick Hartoko**

## PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Karya Seni ini ku persembahkan kepada:

- Johan ‘Kancut’, Digo Satria, Agam, Sanuka atas kolaborasi ilustrasinya.
- Enggar ‘Blade’ untuk *sharing* buku-buku filsafat yang membuat gila.
- Azwar untuk hadiah buku novel grafisnya.
- Bagus ‘Masbag’ Mahendra, atas tulisannya yang surealistik.
- Ghali untuk lagu-lagu ciptaannya yang menginspirasi, bebas, dan penuh mimpi. Tiap bosan selalu aku rekam dan dengarkan.
- Wahyu ‘Willys’, yang mengaku ahli semiotika, bagiku benar.
- Ryan ‘Kocang’, terima kasih untuk ide-ide *absurdnya*.
- Shodiq untuk jasa *scannernya*.
- Fajrul untuk pinjaman buku Racun: Puisi dan Sketsa.
- Pencuri yang mengambil Littlejacksend (gitar kecil), harmonika, *harddisk*, *powerbank*, tas kamera, *sketchbook* Reeves, kunci, dan *drawing pen* saat saya lengah waktu membuat puisi di bawah patung Affandi.
- Ayah dan Ibu untuk uang 27 triliun, doa, dan kuncinya.
- Kakak, Sephinal Jati Rosyidi atas jurus fotografi, dan Aziz Jati Nur Ananda atas masukan dan sarannya.
- Ibu Arsianti Latifah dan Pak Kuncoro Wulan Dewojati atas bimbingannya.
- Bapak Hajar Pamadhi yang jenius dan sabar.
- Nur, kucing legendaris saat KKN-PPL yang aku rawat, kini hilang karena sibuk mengerjakan tugas.
- Wulan ‘Bila’ yang ingin membuatkan puisi.
- UKM SERUFO UNY.
- HIMA SERUKER yang kini pisah.
- Long Life Together, Kanca Kantal, Kukomikan, Tim Otlen, Garis Tepi, Toempang Tindih.
- Komunitas-komunitas seni.

dan semua yang terlibat dalam proyek Tugas Akhir Karya Seni ini baik secara langsung maupun tidak langsung, ini persembahan untuk kalian semua.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Tuhan yang Maha Esa atas segala limpahan karunia. Baik pengetahuan, keindahan, dan kesehatan yang telah Dia berikan. Dalam rahasia-rahasia-Nya saya mencari, berpikir, dan berkreasi. Bersyukur atas semuanya, sehingga Tugas Akhir Karya Seni dapat terselesaikan dengan perjuangan dalam suka cita dan bahagia. Selain juga sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana yang setiap mahasiswa mengidam-idamkannya.

Tugas Akhir Karya Seni ini dapat terselesaikan karena bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Kepada pembimbing TAKS, Drs. R. Kuncoro Dewojati M. Sn dan Arsianti Latifah, S. Pd, M. Sn dengan kesabaran dan kebijaksanaan yang telah memberikan bimbingan, arahan, pengetahuan di bidangnya, dan dorongan di sela-sela kesibukan. Saya sampaikan terima kasih kepada Rektor UNY, Prof. Dr. H. Rochmat Wahab, M. Pd., M.A, Dekan FBS UNY, Prof. Dr. Zamzani, M. Pd, dan Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Drs. Mardiyatmo, M. Pd, yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan.

Terima kasih juga saya ucapkan kepada kedua orang tua, dan kedua kakak saya yang telah memberikan dukungan baik secara moril maupun materiil. Teman-teman yang selama saling mengenal. Komunitas-komunitas kesenian. Seluruh mahasiswa Pendidikan Seni Rupa dan Kerajinan UNY yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Demikian yang dapat saya sampaikan. Kritikan dan saran yang membangun sangat saya harapkan demi perkembangan dan kebaikan bersama. Semoga Tugas Akhir Karya Seni ini dapat bermanfaat dan mampu memberikan hal baru bagi penikmat dan apresiator, dalam skala yang kecil maupun yang lebih besar. Terima kasih.

Yogyakarta, 5 Juni 2014  
Gigih Endra Utama Putra

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
ABSTRAK .....	xv
<b>BAB I    PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah .....	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Perancangan .....	4
F. Manfaat Perancangan .....	4
<b>BAB II    KAJIAN SUMBER DAN METODE PERANCANGAN.....</b>	<b>5</b>
A. Kajian Sumber .....	5
1. Surealisme dan <i>Lowbrow</i> Pop Surealisme.....	5
2. Absurd, Absurdisme, dan Absurditas .....	8
3. <i>Branding</i> dan <i>Self Branding</i> .....	11
4. Puisi Bergaya <i>Lowbrow</i> .....	13
5. Ilustrasi Bergaya <i>Drawing</i> .....	14
6. <i>Alter Ego</i> .....	16

B. Metode Perancangan .....	19
1. Bentuk Data .....	19
2. Teknik Pengumpulan Data.....	28
3. Alat atau Instrumen.....	28
4. Analisis Data.....	29
5. Langkah Perancangan .....	29
6. Perencanaan Media .....	30
7. Skema Perancangan .....	33
8. Referensi Visual (Sumber Ide) .....	34
BAB III KONSEP PERANCANGAN .....	38
A. Konsep Perancangan <i>Branding</i> Personal.....	38
B. Konsep <i>Alter Ego</i> .....	41
C. Konsep Perancangan Media.....	42
D. Strategi Konsep.....	46
BAB IV VISUALISASI .....	51
A. Visualisasi <i>Branding</i> Personal.....	51
B. Visualisasi <i>Branding</i> Media.....	54
BAB IV PENUTUP .....	100
A. Kesimpulan.....	100
B. Saran .....	101
DAFTAR PUSTAKA .....	103
LAMPIRAN .....	106

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Sertifikat kegiatan-kegiatan Gigih Endra Utama Putra... 25
Gambar 2	Puisi-puisi tulisan tangan Gigih Endra Utama Putra ..... 25
Gambar 3	Peralatan <i>drawing</i> Gigih Endra Utama Putra..... 25
Gambar 4	Karya <i>drawing</i> dan puisi Gigih Endra Utama Putra di kertas A5 ..... 26
Gambar 5	Karya <i>drawing</i> dan puisi Gigih Endra Utama Putra di kertas A4 ..... 26
Gambar 6	Karya-karya <i>drawing</i> yang telah diberi warna dan puisi Gigih Endra Utama Putra dengan kertas yang dipotong mengikuti bentuk gambar..... 26
Gambar 7	Karya-karya <i>drawing</i> yang telah diberi warna Gigih Endra Utama Putra ..... 27
Gambar 8	Peralatan yang digunakan untuk berkarya musik Gigih Endra Utama Putra ..... 27
Gambar 9	Beberapa lagu yang telah diciptakan Gigih Endra Utama Putra ..... 27
Gambar 10	Majalah Babyboss diterbitkan oleh PT Concept Media, Jakarta ..... 34
Gambar 11	Buku Generasi 90an karya Marchella FB, diterbitkan oleh POP, 2013, Jakarta ..... 34
Gambar 12	Buku Drunken Monster edisi Republished karya Pidi Baiq, diterbitkan oleh Pastel Books, 2013, Bandung ..... 35
Gambar 13	Buku Racun: Puisi & Sketsa karya PinkGirlGoWild, diterbitkan oleh Glitzy Book Publishing, 2011, Jakarta . 35
Gambar 14	Buku At-Twitter karya Pidi Baiq, diterbitkan oleh DAR! Mizan, 2012, Bandung ..... 36
Gambar 15	Buku Al-Asbun karya Pidi Baiq, diterbitkan oleh DAR! Mizan, 2010, Bandung ..... 36

Gambar 16	Haduh, Aku di-Follow karya Joko Pinurbo dan ilustrasi oleh Rio “Tupai” Suzandy diterbitkan oleh KPG (Kepustakaan Gramedia Populer), 2013, Jakarta ..... 37
Gambar 17	CD Musik dengan teknik <i>pop-up</i> produksi Papermoon Puppet Theatre, Yogyakarta..... 37
Gambar 18	Identitas melalui <i>blog</i> dan <i>social media</i> ..... 51
Gambar 19	<i>Rough layout</i> logo ..... 52
Gambar 20	<i>Comprehensive layout</i> logo..... 52
Gambar 21	<i>Final design</i> logo, versi negatif dan positif ..... 52
Gambar 22	<i>Rough layout</i> cover buku ..... 54
Gambar 23	<i>Comprehensive layout</i> cover buku ..... 54
Gambar 24	<i>Final design</i> cover buku..... 55
Gambar 25	<i>Rough layout</i> buku halaman 1 ..... 57
Gambar 26	<i>Comprehensive layout</i> buku halaman 1 ..... 57
Gambar 27	<i>Final design</i> buku halaman 1 ..... 57
Gambar 28	<i>Rough layout</i> buku halaman 2-3 ..... 59
Gambar 29	<i>Comprehensive layout</i> buku halaman 2-3 ..... 59
Gambar 30	<i>Final design</i> buku halaman 2-3..... 59
Gambar 31	<i>Rough layout</i> buku halaman 4-5 ..... 61
Gambar 32	<i>Comprehensive layout</i> buku halaman 4-5 ..... 61
Gambar 33	<i>Final design</i> buku halaman 4-5..... 61
Gambar 34	<i>Rough layout</i> buku halaman 23..... 63
Gambar 35	<i>Comprehensive layout</i> buku halaman 23 ..... 63
Gambar 36	<i>Final design</i> buku halaman 23 ..... 63
Gambar 37	<i>Rough layout</i> buku halaman 24-25 ..... 65
Gambar 38	<i>Comprehensive layout</i> buku halaman 24-25 ..... 65
Gambar 39	<i>Final design</i> buku halaman 24-25..... 65
Gambar 40	<i>Rough layout</i> buku halaman 26-27 ..... 67
Gambar 41	<i>Comprehensive layout</i> buku halaman 26-27..... 67
Gambar 42	<i>Final design</i> buku halaman 26-27..... 67
Gambar 43	<i>Rough layout</i> buku halaman 49..... 69

Gambar 44	<i>Comprehensive layout</i> buku halaman 49 .....	69
Gambar 45	<i>Final design</i> buku halaman 49 .....	69
Gambar 46	<i>Rough layout</i> buku halaman 50-51 .....	71
Gambar 47	<i>Comprehensive layout</i> buku halaman 50-51 .....	71
Gambar 48	<i>Final design</i> buku halaman 50-51 .....	71
Gambar 49	<i>Rough layout</i> buku halaman 52-53 .....	73
Gambar 50	<i>Comprehensive layout</i> buku halaman 52-53 .....	73
Gambar 51	<i>Final design</i> buku halaman 52-53 .....	73
Gambar 52	<i>Rough layout</i> buku halaman 69 .....	75
Gambar 53	<i>Comprehensive layout</i> buku halaman 69 .....	75
Gambar 54	<i>Final design</i> buku halaman 69 .....	75
Gambar 55	<i>Rough layout</i> buku halaman 70-71 .....	77
Gambar 56	<i>Comprehensive layout</i> buku halaman 70-71 .....	77
Gambar 57	<i>Final design</i> buku halaman 70-71 .....	77
Gambar 58	<i>Rough layout</i> buku halaman 72-73 .....	79
Gambar 59	<i>Comprehensive layout</i> buku halaman 72-73 .....	79
Gambar 60	<i>Final design</i> buku halaman 72-73 .....	79
Gambar 61	<i>Rough layout</i> buku halaman 93 .....	81
Gambar 62	<i>Comprehensive layout</i> buku halaman 93 .....	81
Gambar 63	<i>Final design</i> buku halaman 93 .....	81
Gambar 64	<i>Rough layout</i> buku halaman 94-95 .....	83
Gambar 65	<i>Comprehensive layout</i> buku halaman 94-95 .....	83
Gambar 66	<i>Final design</i> buku halaman 94-95 .....	83
Gambar 67	<i>Rough layout</i> buku halaman 96-97 .....	85
Gambar 68	<i>Comprehensive layout</i> buku halaman 96-97 .....	85
Gambar 69	<i>Final design</i> buku halaman 96-97 .....	85
Gambar 70	<i>Rough layout</i> CD musik .....	87
Gambar 71	<i>Comprehensive layout</i> CD musik .....	88
Gambar 72	<i>Final design</i> CD musik .....	89
Gambar 73	<i>Rough layout</i> kaos .....	91
Gambar 74	<i>Comprehensive layout</i> kaos .....	92



Gambar 75	<i>Final design</i> kaos .....	93
Gambar 76	<i>Rough layout</i> kartu permainan .....	95
Gambar 77	<i>Comprehensive layout</i> kartu permainan.....	95
Gambar 78	<i>Final design</i> kartu permainan .....	96
Gambar 79	<i>Rough layout</i> kartu pos .....	97
Gambar 80	<i>Comprehensive layout</i> kartu pos .....	97
Gambar 81	<i>Final design</i> kartu pos bagian depan.....	98
Gambar 82	<i>Final design</i> kartu pos bagian belakang.....	98

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kumpulan Puisi Gigend .....	106
Lampiran 2	Hasil Wawancara.....	114
Lampiran 3	Gigend pada Koran Merapi .....	118
Lampiran 4	Glosarium .....	119
Lampiran 5	Dokumentasi Pameran.....	123

**GIGEND SEBAGAI *SELF BRANDING*  
DALAM BUKU PUISI DAN ILUSTRASI  
*LOWBROW POP SUREALISME***

Oleh:  
Gigih Endra Utama Putra  
NIM 10206244029

**ABSTRAK**

Perancangan ini bertujuan untuk mengekspresikan karya dengan gaya *Lowbrow Pop Suralisme* Gigend melalui berbagai media, antara lain buku, CD musik (album), kaos, kartu permainan, dan kartu pos.

Proses perancangan melalui tahapan pengumpulan data, baik data primer maupun pribadi dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis dengan gagasan-gagasan *Lowbrow Pop Suralisme*. Metode penciptaan media dengan proses tahapan *rough layout*, *comprehensive layout*, dan *final design*. Instrumen yang digunakan berupa perangkat manual yaitu pensil, kertas gambar, dan *drawing pen*. Perangkat digital yaitu kamera dan *scanner*. *Software* digital yaitu *Adobe Photoshop CS6* dan *Corel Draw X6*.

Hasil perancangan berupa buku, CD musik, kaos, kartu permainan, dan kartu pos dengan gaya *Lowbrow Pop Suralisme* yang memiliki konsep “ark” (bahtera), “arka” (cahaya), dan “arkais”, dapat dilihat dari isinya dengan tekstur semu kertas kuno yang juga memadukan unsur modern dengan tipografi yang mudah dibaca dan simbolisasi lingkaran kuning. Desain menampilkan ilustrasi dengan teknik *drawing*, logo Gigend, visualisasi mumi, dan tanah-tanah melayang. Puisi dan ilustrasi *Lowbrow Pop Suralisme* Gigend menjadi satu kesatuan dengan ciri khas absurd, surealis, dan imajinatif.

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Setiap orang memiliki ciri khas. Ciri khas dapat dilihat dari kebiasaan-kebiasaan (*habit*) atau pola perilaku secara visual, audio, maupun verbalnya. Individu atau kelompok yang memiliki ciri khas akan memiliki nilai beda dan nilai jual, sehingga dapat mempunyai peran tertentu di masyarakat. Dengan ciri khas yang dimiliki tersebut seseorang atau kelompok mampu memberikan kontribusi khusus yang bermanfaat kepada orang lain karena kemampuan itu tidak dimiliki oleh selainnya. Ciri khas dapat disebut juga *brand*. Sesuatu yang unik melekat pada objek. Sepintas jika dilihat oleh orang awam dapat mengenali dengan mudah pemilik *brand* itu. *Brand* yang baik dan dikenal orang dibentuk melalui proses yang sangat panjang.

Di dunia seni rupa, seorang perupa mencari ciri khas di dalam karyanya, tetapi belum pasti, prosesnya terus berkembang dan berubah-ubah. Salvador Dali (1904-1989) terkenal dengan gaya lukisan surealisme, jam meleleh dan gajah-gajah melayang berkaki panjang, Andi Warhol (1928-1987) terkenal dengan karya *pop art*-nya. Seniman jalanan, Ryan 'Popo' Riyadi, mempunyai karya dengan gaya urban, karakter makhluk putih yang polos, lucu, tetapi penuh pesan dan kritik sosial. Pidi Baiq, filsuf sekaligus seniman yang berkarya melalui sastra, musik, dan rupa dengan gaya absurdnya.

Gigend adalah sebuah *brand* dari seorang yang aktif bermusik, mengarang, dan menggambar. Nama aslinya adalah Gigih Endra Utama Putra, seorang

Mahasiswa UNY, Fakultas Bahasa dan Seni, Jurusan Pendidikan Seni Rupa angkatan 2010 yang lahir di Klaten, Jawa Tengah. Aktif di berbagai acara lomba, menjadi juri, dan berpameran seni.

Karya-karya yang diekspresikan Gigend lebih memanfaatkan media kertas gambar, *drawing pen*, olah digital, gitar, dan harmonika. Karyanya antara lain berupa ilustrasi, puisi, dan lagu. Senang mengangkat hal-hal kecil bertema kehidupan pribadi yang diparodikan. Tentang keseharian, persahabatan, eksistensi diri, sosial, hal-hal *absurd*, imajinatif, dan surealis.

Lalu ciri khas karya-karya Gigend antara lain :

1. Visual: Lebih sering menggunakan *drawing pen* sebagai media menggambar. Dalam karyanya banyak hal-hal surealis yang bisa ditemui. Tidak mungkin atau belum ada di dunia nyata. Surealisme, *Lowbrow Pop* Surealisme, alam bawah sadar, sebagai gaya berkaryanya.
2. Sastra: Berekspresi dengan sastra yaitu, puisi. Puisi yang diciptakan Gigend hampir sama dengan karakteristik pada visualnya, cenderung bebas dan spontan. Sering menggunakan majas metafora atau perumpamaan-perumpamaan.
3. Audio: Suara yang dikreasikan Gigend adalah musik akustik. Suara gitar, vokal, kadang menggunakan harmonika dengan paduan melodi yang sederhana dan mudah dicerna. Lirik-lirik lagu dari puisi secara spontan muncul (otomatis). Terinspirasi dari berbagai seniman atau musisi terkenal seperti Payung Teduh dengan irama lagunya yang mendayu dan tenang, Dialog Dini Hari dengan gaya musik baladanya, Ebiet G. Ade dengan gaya bahasa lagunya yang puitis dan

surrealis, Sheila on 7 dengan musikalisasi yang mudah di terima oleh anak muda, the Panas Dalam dengan musiknya yang absurd, dan Mbah Surip yang berkarya dengan spontan tanpa beban.

Melalui pemahaman bahwa seiring perkembangan zaman karya seni rupa tidak hanya terbatas di atas kanvas saja, dan dapat diaplikasikan ke berbagai media serta dapat dikolaborasikan dengan bidang lainnya, musik ataupun sastra. Maka melalui Tugas Akhir Karya Seni ini, menjadi ketertarikan untuk mengangkat karya-karya *Lowbrow Pop Surrealisme* Gigend tersebut menjadi hal baru yang bernilai lebih tinggi. Karya-karya Gigend yang bergaya *Lowbrow Pop Surrealisme* diaplikasikan melalui media buku puisi dan ilustrasi, CD musik (album), kaos, kartu permainan, dan kartu pos. Hal tersebut sebagai wujud ekspresi dan untuk diapresiasi.

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Ciri khas yang unik dari karya Gigend yang membedakan antara satu dengan yang lainnya.
2. *Self branding* sebagai cara untuk mengaktualisasikan diri.

## **C. Batasan Masalah**

Karya-karya *Lowbrow Pop Surrealisme* Gigend sebagai *self branding* melalui buku puisi dan ilustrasi, CD Musik (album), kaos, kartu permainan, dan kartu pos.

## **D. Rumusan Masalah**

Bagaimana konsep dan visualisasi *self branding* karya-karya *Lowbrow Pop Surrealisme* Gigend?

### **E. Tujuan Perancangan**

Mendesripsikan konsep *Lowbrow* Pop Surealisme dan menghasilkan visualisasi *Lowbrow* Pop Surealisme karya-karya Gigend sebagai *self branding* melalui media buku puisi dan ilustrasi, CD Musik (album), kaos, kartu permainan, dan kartu pos.

### **F. Manfaat Perancangan**

Bagi mahasiswa

1. Dapat digunakan sebagai referensi dan studi kreatif tentang karya *Lowbrow* Pop Surealisme Gigend.
2. Sarana apresiasi dan menambah pengalaman estetis.

Bagi Masyarakat

1. Digunakan sebagai referensi kreatif tentang karya *Lowbrow* Pop Surealisme Gigend.
2. Dapat dinikmati dan diapresiasi oleh para penikmat seni dan masyarakat pada umumnya.

Bagi Jurusan Pendidikan Seni Rupa

1. Menambah referensi khususnya tentang *Lowbrow* Pop Surealisme Gigend.
2. Bermanfaat dan memudahkan dosen dan karyawan untuk melihat dan mengapresiasi karya *Lowbrow* Pop Surealisme Gigend.

## **BAB II**

### **KAJIAN SUMBER DAN METODE PERANCANGAN**

#### **A. Kajian Sumber**

##### **1. Surealisme dan *Lowbrow Pop* Surealisme**

###### **a. Surealisme**

Surealisme adalah gerakan sastra, seni, dan ideologi di Perancis yang muncul sesudah Perang Dunia I dengan dipelopori oleh André Breton dan Philippe Soupault (1919). Pemunculannya yang menentang norma baku yang berlaku saat itu di Eropa banyak mengundang kontroversi hingga saat Perang Dunia II berkecamuk (1938), sehingga disebut sebuah gerakan seni yang berkembang di antara dua perang besar tersebut sehingga memiliki dampak yang tinggi bagi seluruh umat manusia.

Istilah Surealisme (*Surréalisme* [Perancis]; *Surrealism* [Inggris]) yang berakar dari kata adjektif *surréaliste* dalam bahasa Perancis untuk pertama kali digunakan oleh Guillaume Apollinaire untuk menjelaskan salah satu judul drama surealisnya *Les Mamelles de Tiresias* (1917; Payudara Tiresias) dan pada berbagai kesempatan lain. Istilah ini sendiri sudah muncul lebih dini pada catatan Apollinaire mengenai program parade balet Diaghilev yang dekor dan kostumnya dikerjakan Picasso (Schneede, 1973: 21; Atkins, 1990: 156).

Gerakan Surealisme dalam sejarah atau historiografi seni rupa modern berkaitan erat dengan kecenderungan metafisis pelukis-pelukis Italia dan praktik Dadaisme pada masa-masa sebelumnya. Hal tersebut digabungkan dengan psikologi, yaitu pemikiran psikoanalisis yang dikemukakan dan dikembangkan



oleh ilmuwan terkenal yang berasal dari Freiberg, Sigmund Freud. Pada masa sesudahnya pun gerakan yang mengedepankan alam mimpi ini mempengaruhi gaya-gaya lain yang lebih cepat dan bebas, yaitu Ekspresionisme Abstrak hingga *Action Painting*. Gejala tersebut menguat di Amerika Serikat.

Gerakan yang terutama bergerak di bidang sastra ini pada awalnya menempatkan seni lukis hanya sebagai pendukung saja. Tetapi sebagaimana Dadaisme, Surealisme tidak sekadar gerakan seni dan sastra semata melainkan “...also life-style and the expression of a philosophical out look” (Osborne, 1987: 259).

Manifesto gerakan ini pertama kali diungkapkan oleh André Breton pada tahun 1924 untuk menjelaskan meluasnya Realisme abad ke-19 melalui kaitan antara humor, mimpi, dan absurditas yang tidak logis. Bunyi manifesto pertama Surealisme (1924) yang dipublikasikan melalui Biro Penelitian Surealis (*Bureau de Recherches Surréalistes*) adalah:

*Surrealism. Noun, masc. Pure psychic automatism by which one tries to express verbally, in writing, or by any other method, the actual process of thinking. Thought-dictation without any control exercised by reason, beyond any aesthetic or ethical consideration.*

*Encyclopedia. Philosophy. Surrealism is based on the belief in the superior reality of certain heretofore neglected forms of associations, in the omnipotence of the dream, in the free-wheeling play of thought. It wants to bring about the ultimate destruction of all other psychic mechanisms and put itself in their place in order to solve the primary problems of life. (Schneede, 1973:21; Ades dalam Stangos, 1995:124).*

Manifesto Surealis ini tidaklah sepuitis dan seprovokatif berbagai manifesto Dada, dan bahkan terlihat menunjukkan ketidakterkaitan dengannya; ditulis seperti sebuah definisi kata dalam kamus dan secara teoritis lebih ilmiah; dan kata kunci

manifesto ini adalah otomatisme psikis (*psychic automatism*) yang murni yang ingin diungkapkan dan alam mimpi (*dream state*) yang berdampingan sejajar.

Secara umum, tujuan utamanya adalah penggalian secara sistematis dan studi mendalam tentang kualitas ketidaksadaran (*unconscious qualities*) manusia. Di sini peran kajian psikoanalisis Sigmund Freud tentang alam bawah sadar manusia turut berperan. Jika pada psikoanalisis Freud mimpi menjadi bagian penyembuhan, maka bagi para seniman Surealis mimpi justru menjadi sumber imajinasi dan ekspresi. Potensi alam bawah sadar diungkapkan sepenuhnya melalui otomatisme tanpa pertimbangan rasio atau nilai estetik dan moral yang berlaku (Sulastianto, 2009: 4).

Teknik yang biasa digunakan kaum surealisme adalah otomatisme. Otomatisme adalah teknik yang terdiri atas asosiasi otomatis gambar atau kata yang dilandasi dorongan alam tidak sadar. Istilah ini dipakai juga oleh para seniman kontemporer Kanada (*les Automatistes*) yang bertujuan menentang semua nilai dan prinsip akademis. Menurut penganut surealisme, otomatisme dibedakan atas: “(1) mekanis, yakni melalui efek dari metoda yang dipakai; (2) psikologis, yakni penggunaan citra mimpi dan penciptaan ruang khayal; (3) absolut, yakni dengan pengaturan komposisi elemen visual” (Sulastianto, 2009: 23). Hal ini berbeda dengan *Automatic Drawing*, kembali dikatakan Sulastianto (2009: 5) adalah suatu metode dalam menggambar yang dikembangkan kaum Surealis melalui tuntunan otomatisme yang bersifat spontan.

### b. *Lowbrow* Pop Surealisme

Menurut Wikipedia dan *Encyclopedia Britannica*, *Lowbrow* adalah gerakan seni rupa bawah tanah yang muncul di Los Angeles, California, pada akhir tahun 1970. Juga menurut Mikke Susanto dalam buku *Diksi Rupa* (Susanto, 2011: 241), *Lowbrow* adalah gerakan seni populer yang meluas dengan model medium seperti komik, musik, mainan, *digital art*, budaya jalanan, dan *sub-kultur lainnya*. Seni di dalam *Lowbrow* cenderung memiliki rasa humor, sendau gurau, dan kegembiraan. Candaan yang kadang-kadang nakal dan liar, bahkan bersifat kritik sosial, menyindir, atau sarkastik. Istilah ini pertama kali menjadi sajian utama di majalah *Juxtapoz* (edisi Februari 2006), saat itu seniman atau kartunis, Robert Williams membuat karya yang dikemas satu rubrik dan diberi judul “*The Low Brow Art of Robt. Williams.*” Sejak saat itu istilah ini kemudian menjadi tipe seni. Williams sendiri merujuk istilah ini dari kartun liar Abstrak Surealisme. Sebagian besar karya seni *Lowbrow* adalah lukisan, tetapi ada juga yang merambah ke mainan, seni digital, dan patung.

## 2. Absurd, Absurdisme, dan Absurditas

Absurd menurut KBBI (2008: 5) berarti tidak masuk akal atau mustahil. Sedangkan absurdisme menurut KBBI (2008: 5) yaitu paham atau aliran yang didasarkan pada kepercayaan bahwa manusia secara umum tidak berarti dan tidak masuk akal. Kesadaran para pengikut aliran itu terhadap tata tertib sering berbenturan dengan kepentingan masyarakat umum. Absurditas (KBBI, 2008: 5) adalah kemustahilan; hal yang bukan-bukan.

Kata absurd sudah menjadi kata serapan dalam bahasa Indonesia yang sudah merambah ke berbagai bidang. Masyarakat umum pun kadang memaknai kata absurd dengan sudut pandang dan konteksnya masing-masing. Fico seorang *stand-up comedian*, dianggap leluconnya absurd atau tidak masuk akal.

Dalam buku kata pengantar *Drunken Mama* (Baiq, 2009) Bambang Sugiharto memuji secara tidak langsung kepada penulisnya, bahwa penulis pandai menciptakan ketidakwajaran-ketidakwajaran, dan terus menerus melahirkan penyimpangan dan ketidaknormalan. Bambang Sugiharto mengatakan ada kalangan kaum *dekonstruksionis Posmodern* yang dikenal dengan “*defamiliarisasi*”, yakni memperlihatkan relativitas suatu kenyataan atau pernyataan dengan membongkar kewajaran dan kemutlakannya. Memperlihatkan kemungkinan sisi lainnya yang tak terduga dan menjadikan hal-hal itu ganjil, tak wajar, dan asing. Bambang Sugiharto mengatakan bahwa Pidi memang tidak ada hubungannya dengan kaum *dekonstruksionis*, tetapi efek dan kelakuan menjadi “*defamiliarisasi*” pola-pola hubungan dan perilaku yang biasa dianggap wajar, normal, dan baku. Jadi dia menyebutkan kepada penulis bahwa itu adalah konyol dan absurd.

Dalam filsafat dan atau juga sastra. Absurdisme dianggap sebagai mazhab yang berkembang selepas Perang Dunia II. Apabila ditelusuri, ternyata perkembangannya masih satu kutub dengan mazhab eksistensialisme, yang telah memiliki sejarah yang cukup panjang, bahkan sebelum Perang Dunia I. Tokoh eksistensialis dan juga peletak dasar eksistensialisme, Kierkegaard (1813-1855), telah menulis karya-karyanya sebelum Perang Dunia I. Para eksponennya, seperti

Heidegger, Jaspers, dan Sartre telah menulis juga sebelum Perang Dunia II. Dasar-dasar eksistensialisme itu dapat ditemukan pula pada Nietzsche dan sastrawan Dostoyevsky, yang keduanya pun tidak sampai mengalami zaman Perang Dunia I (Hassan, 1992: 1-2).

Absurd juga melibatkan perasaan, diperkenalkan oleh seorang filsuf atau sastrawan asal Perancis keturunan Al-Jazair, yang bernama Albert Camus (Esslin, 1961: xix; Kasim, 1994: 52) yang menjelaskan dalam bukunya *Mitos Sisipus*:

Dunia yang masih dapat dijelaskan meskipun dengan penjelasan yang keliru merupakan dunia yang kita kenal. Namun, sebaliknya di dunia di mana ilusi-ilusi dan harapan tiba-tiba direnggutkan, manusia merasa terasing, merasa sebagai seorang asing. Pelariannya tidak merupakan pengobatan bagi dirinya karena kenangan terhadap dunianya yang telah hilang dan pengharapannya terhadap negeri yang penuh harapan, telah direnggutkan. Perpisahan ini antara manusia dengan kehidupannya, antara aktor dengan lokasi ceritanya, merupakan perasaan absurditas (garis bawah oleh pengutip).

Dalam Diksi Rupa (Susanto, 2011: 4):

Absurd adalah karya-karya seni rupa yang biasanya mengandung unsur yang menyinggung sebuah keadaan tanpa nilai seperti yang terjadi pada kehidupan manusia pada umumnya. Sebuah keadaan ketika manusia menjadi eksis dalam dunia irasional di mana mereka hidup seperti tanpa kebutuhan atau makna. Dalam arti yang lain adalah memiliki kesamaan arti dengan menggelikan, tidak pantas, atau tak masuk akal karena di luar jangkauan logika.

Absurd memiliki banyak sekali makna. Absurd berhubungan dengan ketidaknormalan, aneh, tak wajar, dan kadang melibatkan perasaan tak jelas. Absurd, absurdisme, atau absurditas tidak tentang baik dan buruk, tetapi lebih kepada cara pandang hidup pada wilayah abu-abu yang mempunyai banyak interpretasi makna.

### 3. *Branding dan Self Branding*

*Brand* adalah kata dari bahasa Inggris, artinya adalah merek. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, ada dua pengertian, yang pertama, merek adalah tanda yang dikenakan oleh pengusaha pada barang yang dihasilkan sebagai tanda pengenal atau cap yang menjadi pengenal untuk menyatakan nama dan sebagainya. Pengertian yang kedua, merek adalah kegagahan, keunggulan, atau kualitas (KBBI, 2008: 945).

Menurut Catherine Kaputra dalam bukunya *You Are a Brand!*, menjelaskan *branding* adalah proses strategis. Tujuannya adalah menawarkan sesuatu yang lebih untuk dapat sukses dalam lingkungan dunia usaha yang terus berubah dan penuh tantangan (Kaputra, 2011: 2). Sedangkan menurut Rhenald Kasali (2013: 28), dalam bukunya *Camera Branding*, menjelaskan *branding* adalah sebuah ekspresi kreatif untuk mengangkat sebuah keunggulan (*value proposition*). *Branding* juga sebuah kesatuan yang didapat dari pikiran-pikiran dan perasaan-perasaan (*thoughts and feelings*) mengenai pengalaman, yang diperoleh baik dari panca indra maupun keterlibatan pada sesuatu.

*Self branding* lebih daripada sekedar nama, identitas, dan citra. Hal itu adalah segala yang dilakukan untuk membuat perbedaan dari yang lain dan memasarkannya, seperti pesan-pesan, penampilan diri, dan taktik-taktik pemasaran. *Self branding* adalah tentang peran aktif dalam karir dan hidup, serta belajar memosisikan serta memasarkan diri demi keuntungan yang maksimal (Kaputra: 2011: 9). *Self branding* adalah untuk orang yang cerdas dan pandai mengerjakan apa yang harus dikerjakan, serta membuat *brand* untuk diri sendiri secara efektif.

*Self branding* ditujukan untuk orang yang menyadari bahwa perlu untuk mengendalikan identitas, karena tidak dapat terus bergantung pada keberuntungan, orang lain, ataupun situasi lain (Kaputra, 2011: 14).

Jadi *self branding* adalah usaha membuat citra dan membangun persepsi kepada masyarakat tentang diri atau personal seseorang yang berbeda dan berkualitas.

Untuk menghasilkan *brand* yang kuat, maka dalam perancangan ini dibuat juga logo. Dalam buku Panduan Desain Komunikasi Visual (Kusrianto, 2007: 232) menjelaskan logo atau tanda gambar merupakan identitas yang dipergunakan untuk menggambarkan citra dan karakter suatu lembaga atau perusahaan maupun organisasi.

Menurut David E Carter (Kusrianto, 2007: 234), pertimbangan-pertimbangan tentang logo yang baik itu harus mencakup beberapa hal sebagai berikut:

- a. *Original* dan *Destinctive*, memiliki nilai kekhasan, keunikan, dan daya pembeda yang jelas.
- b. *Legible*, memiliki tingkat keterbacaan yang cukup tinggi meskipun diaplikasikan dalam berbagai ukuran dan media yang berbeda-beda.
- c. *Simple* atau sederhana, mudah ditangkap dan dimengerti dalam waktu yang relatif singkat.
- d. *Memorable*, mudah untuk diingat.
- e. *Easily assosiated with the company*, mudah dihubungkan dan diasosiasikan dengan jenis usaha dan citra suatu perusahaan atau organisasi.
- f. *Easily adaptable for all graphic media*, kemudahan mengaplikasikan logo ada berbagai media grafis.

Dalam membuat desain, dalam hal ini logo, menganut teori Gestalt (Arntson, 2007: 79-93). Gestalt banyak digunakan dalam desain grafis untuk menjelaskan bagaimana persepsi visual bisa terbentuk. Antara lain:

- a. *Proximity* (kedekatan posisi): Objek-objek yang berdekatan posisinya akan dikelompokkan sebagai suatu kesatuan.
- b. *Similarity* (kesamaan bentuk): Objek-objek yang bentuk dan elemennya mirip akan dikelompokkan sebagai suatu kesatuan.
- c. *Closure* (penutupan bentuk): Suatu objek akan dianggap utuh walaupun bentuknya tidak tertutup sepenuhnya.
- d. *Continuity* (kesinambungan pola): Objek akan dipersepsikan sebagai suatu kelompok karena adanya kesinambungan pola.
- e. *Figure Ground* atau *Reversible Figure*: Sebuah objek bisa dilihat sebagai dua objek dengan permainan *foreground* dan *background*. Masing-masing bisa diidentifikasi sebagai objek tanpa harus membentuknya menjadi solid.

#### 4. Puisi Bergaya *Lowbrow*

Menurut KBBI (2008: 1223), ada beberapa pengertian puisi. Di antara (1) ragam sastra yang bahasanya terikat oleh irama, matra, rima, serta penyusunan larik dan bait, (2) gubahan dalam bahasa yang bentuknya dipilih dan ditata secara cermat sehingga mempertajam kesadaran orang akan pengalaman dan membangkitkan tanggapan khusus lewat penataan bunyi, irama, dan makna khusus, (3) sajak.

M. Atar Semi dalam bukunya *Anatomi Sastra* (Nauman, 2001: 2-3) mengutip beberapa definisi dari beberapa ahli. Definisi itu antara lain adalah sebagai berikut.

- a. Puisi adalah sintesis dari pelbagai peristiwa bahasa yang telah tersaring semurni-murninya dan pelbagai proses jiwa yang mencari hakikat pengalamannya. Serta tersusun dengan sistem korespondensi dalam satu satu bentuk (Slamet Mulyana).
- b. Puisi adalah kata-kata terbaik dalam susunan terbaik (William Worsworth: *Poetry is the best words in the best order*).
- c. Puisi adalah kritik kehidupan (Mathew Arnold: *Poetry is the criticism of life*).

Definisi lain dikemukakan oleh Herman J. Waluyo (Nauman, 2001: 4) dalam bukunya *Teori dan Apresiasi Puisi* yang melihat puisi dari struktur fisik dan struktur batinnya. Struktur fisik adalah pilihan kata, rima, dan ritma puisi. Struktur



batin adalah perasaan, nada, tema, dan amanat. Bertolak dari kedua itu, dia mendefinisikan puisi sebagai bentuk karya sastra yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penyair secara imajinatif, yang disusun dengan mengonsentrasikan semua kekuatan bahasa, struktur fisik, dan struktur batin.

Puisi dikreasikan oleh Gigend dipadukan dengan gaya *Lowbrow* Pop Surealisme yang bersifat humor, kritik sosial, serta kehidupan pribadi.

### **5. Ilustrasi Bergaya *Drawing***

Ilustrasi (Kusrianto, 2007: 140) menurut definisinya adalah gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, dan *image bitmap* hingga karya foto.

Menurut (Supriyono, 2010: 51), ilustrasi adalah gambar atau foto yang bertujuan menjelaskan teks dan sekaligus menciptakan daya tarik. Kriteria ilustrasi yang berhasil dalam suatu media antara lain: komunikatif, informatif, dan mudah dipahami: menggugah perasaan dan hasrat untuk membaca; ide baru, orisinal, bukan merupakan plagiat atau tiruan; punya daya pukau (*eye-catcher*) yang kuat; jika berupa foto atau gambar, harus punya kualitas memadai, baik aspek seni maupun teknik pengerjaan.

Menurut (Susanto, 2011: 190) ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual. Ilustrasi mencakup gambar-gambar yang dibuat untuk mencerminkan narasi yang

ada dalam teks atau gambar tersebut merupakan teks itu sendiri. Ilustrasi dalam konteks ini dapat memberi arti dan simbol tertentu sampai hanya bertujuan artistik semata. Ilustrasi ini pada perkembangan lebih lanjut ternyata tidak hanya sebagai sarana pendukung cerita namun dapat pula mengisi ruang kosong.

Dalam konteks ini, ilustrasi dapat dikaitkan dengan gerakan *Art Nouveau*. *Art Nouveau* (Kusrianto, 2007: 146) adalah sebuah gerakan di bidang seni yang dipelopori oleh beberapa orang seniman Perancis dan Belgia. *Art Nouveau* artinya “Seni Baru”. Gerakan seni yang mempersatukan antara seni murni dan seni terapan atau karya seni yang dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari. Jadi berawal dari gerakan ini, selanjutnya, sebuah karya seni murni (*fine art*) dapat masuk ke seni terapan (*applied art*). Contohnya karya seni lukis yang dapat dipergunakan untuk ilustrasi. Era sekarang juga, pada Pameran Ilustrasi Cerpen Kompas 2012 (Saptono, 2013: 2) pun mematahkan keterbatasan antarbidang itu.

*Drawing* digunakan sebagai penjelasan teknik dasar ilustrasi. Diksi Rupa (Susanto, 2011: 109) menjelaskan pengertian *drawing*, berasal dari kata *draw* yang berarti menggambar. Menggambar pada tingkat paling sederhana adalah dasar bagi segala hal dalam seni rupa atau dianggap sebagai “*mother of arts*”. Gambar ternyata berdiri sebagai fakta kasatmata yang memperlihatkan pikiran dan rencana seniman di setiap wilayah kreativitasnya. Mikke Susanto (2011: 110) menyebutkan ada tiga garis besar kegunaan *drawing*.

Pada tingkat pertama, gambar (*drawing*) merupakan notasi (catatan) tentang beda atau situasi pada saat tertentu yang dianggap menarik oleh si penggambar. Catatan, notasi maupun sketsa sebagai hasil gambar umumnya bermuatan garis

yang sekaligus gambaran sekilas dan dikerjakan dalam tempo cepat, acapkali dilanjutkan pada tahap berikutnya.

Kedua, gambar hadir dan membuktikan dirinya sebagai karya seni yang utuh dan berdiri sendiri. Pada fungsi ini gambar telah memperlihatkan kelengkapan pernyataan seniman, relatif tak butuh tahapan berikutnya. Perlakuan gambar dalam fungsi ini kadang kerap pula dipadu dengan inovasi teknik lainnya, ketika gambar berpadu dengan cerita atau sastra menjadi komik, *drawing* dengan sastra dan teknologi menjadi animasi, maupun menjadi ilustrasi (baik sebagai gambaran cerita sampai “pengganjal” tulisan) serta berfungsi meramaikan demonstrasi-demonstrasi di jalan.

Ketiga, gambar berfungsi sebagai media studi yang melandasi pekerjaan berikutnya seperti lukis, patung, arsitektur, ilmu pengetahuan atau lainnya. Pengaruh gambar pada fungsi ini sampai pula sebagai pembuka cakrawala ilmu pengetahuan. Pengembang ilmu tersebut salah satunya adalah seniman besar, Leonardo Da Vinci.

## **6. *Alter Ego***

*Alter ego* (Bahasa Latin, aku yang lain) merupakan diri kedua yang dipercaya berbeda daripada orang kebanyakan atau kepribadian yang sebenarnya. Istilah ini dipakai pada awal abad kesembilan belas ketika gangguan pemecahan kepribadian pertama kali dijelaskan oleh psikolog (Irving B. Weiner, Donald K. Freedheim, 2003: 262). Seseorang yang memiliki *alter ego* dikatakan menjalani kehidupan ganda.

Sebuah makna yang berbeda dari *alter ego* dapat ditemukan dalam analisis sastra, yang penggambaran karakter dalam karya-karya berbeda yang secara psikologis mirip, atau karakter fiktif yang perilakunya, ucapan, atau pikiran sengaja mewakili penulis (Wilson, 1991) atau dengan jenis penampilan lain.

Keberadaan "diri yang lain" telah pertama kali dikenali pada tahun 1730-an. Anton Mesmer menggunakan hipnotis untuk memisahkan *alter ego*. Percobaan ini menunjukkan pola perilaku berbeda dari kepribadian individu dalam keadaan sadar dibandingkan saat terhipnotis. Karakter lain dikembangkan dalam kesadaran yang berubah tapi dalam tubuh yang sama (Pedersen, David, 1994: 20).

*Alter ego* juga digunakan untuk merujuk perilaku berbeda setiap orang yang ditampilkan dalam keadaan tertentu. Konsep terkait termasuk *avatar*, *doppelgänger*, peniru, dan kepribadian ganda.

### **Contoh-Contoh *Alter Ego***

- a. Film atau tokoh fiksi. Misalnya, Superman (Clark Kent), Spiderman (Peter Parker), Batman (Bruce Wayne), dan Mak Lampir (Farida Pasha).
- b. *Tokusatsu*. Misalnya Power Ranger, Ultraman, dan Kamen Rider.
- c. Tokoh kartun atau animasi. Misalnya, the Digimon Emperor (Ken Ichijioji); Digimon 2, Yami Yugi (Yugi Muto); Yu-Gi-Oh! , the Blue Spirit (Zuko); Avatar the Last Air Bender, Conan Edogawa (Sinichi Kudou); Detective Conan, dan film animasi Rango.
- d. Sastra atau kepenulisan. Misalnya, Dilan (Pidi Baiq) pada Novel Dia Dilanku di Tahun 1990, Robert Langdon (Dan Brown) pada buku the Davinci Code.

Jadi *alter ego* bukanlah hal yang baru. Karena setiap orang memilikinya, baik secara sadar maupun tidak sadar. Orang yang memiliki *alter ego* secara bebas terkadang akan kehilangan jati dirinya dan bisa menjadi tidak atau sulit dikenal orang lain. Tetapi hal tersebut, *alter ego*, dapat diekspresikan secara positif ke dalam sebuah karya. Semacam potensi kreativitas. Sehingga orang bisa bebas menciptakan dan memanggil *alter ego*-nya pada saat dan waktu yang tepat.

## **B. Metode Perancangan**

Metode perancangan adalah deskriptif analitis, yaitu mendeskripsikan konsep *Lowbrow* Pop Surealisme dalam beberapa media antara lain buku, CD musik, kaos, kartu permainan, dan kartu pos. Media tersebut dianalisa melalui gagasan-gagasan *Lowbrow* Pop Surealisme.

### **1. Bentuk Data**

#### **a) Data Primer**

Seniman yang mempengaruhi karya *Lowbrow* Pop Surealisme Gigend adalah seniman-seniman yang pernah ada di majalah Babyboss, salah satunya Ryan ‘Popo’ Riyadi seorang *street artist* dengan karakter buatannya yang berciri khas makhluk putih yang sederhana, penuh kritik, dan pesan sosial.

Seorang filsuf sekaligus seniman bernama Pidi Baiq yang berkarya melalui sastra, rupa, dan musik dengan ciri khas absurd, kadang juga menceritakan kehidupan sehari-hari yang aneh dan tak wajar. Karya puisi dan ilustrasi di dalam buku Joko Pinurbo, Haduh! Aku di Follow. Buku dari Pinkgirlgowild yang berjudul Racun: Puisi dan Sketsa dengan karakter khas seniman urban yang mengekspresikan rasa gelisah, depresi, dan marah pada lingkungan perkotaan yang mengekangnya. Karya lukisan Wahyu Cahyono seorang alumni SMSR, yang berjudul “Menengok Alam Sebelah” dengan gaya surealisme, visualisasinya seekor kerbau dan bunga yang keluar dari dimensi yang subur untuk menengok alam tandus, ada juga tumbuhan dengan akarnya terangkat dan melayang. Karya CD Musik dari Papermoon Puppet Theater yang surealis dan suram, menggambarkan sepasang kekasih dengan ekspresi yang datar.

## **b) Data Pribadi**

### **(1) Data Verbal**

Gigend bernama asli Gigih Endra Utama Putra adalah seorang mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta, Fakultas Bahasa dan Seni, Jurusan Pendidikan Seni Rupa angkatan 2010. Sering membuat karya-karya berupa puisi, lagu, dan *drawing*. Karyanya cenderung bergaya *Lowbrow Pop Suralisme*.

Ciri khasnya antara lain :

- (a) Visual: Lebih sering menggunakan *drawing pen* sebagai media menggambar. Suralisme, *Lowbrow Pop Suralisme*, alam bawah sadar, sebagai gaya berkarya dan ciri khas visualnya. Penggambaran tanah-tanah terangkat beserta konflik di atasnya sebagai ekspresi diri yang dituangkan di atas media gambar.
- (b) Sastra: Berekspresi dengan sastra yaitu, puisi. Puisi yang diciptakan Gigend, cenderung bebas dan spontan (otomatis). Sering menggunakan majas metafora atau perumpamaan-perumpamaan.
- (c) Audio: Suara yang dikreasikan Gigend adalah musik akustik. Suara gitar, vokal, kadang menggunakan harmonika dengan paduan melodi yang sederhana dan mudah dicerna. Lirik-lirik lagu dari puisi secara spontan muncul (otomatis). Terinspirasi dari berbagai seniman atau musisi terkenal seperti Payung Teduh dengan irama lagunya yang mendayu dan tenang, Dialog Dini Hari dengan gaya musik baladanya, Ebiet G. Ade dengan gaya bahasa lagunya yang puitis dan surealis, Sheila on 7 dengan musikalisasi yang mudah di terima oleh anak muda, the Panas Dalam dengan musiknya yang absurd, dan Mbah Surip yang berkarya dengan spontan tanpa beban.

### ***Curriculum Vitae***

Nama : Gigih Endra Utama Putra

Tempat, Tanggal Lahir : Klaten, 27 Oktober 1991

Jenis Kelamin : Laki-laki

Kewarganegaraan : Indonesia

Alamat Rumah : Soka, Rt. 02 Rw. 04, Tambong Wetan, Kalikotes,  
Klaten 57451

Nomor HP : 0899501519

Email : gigend@yahoo.co.id

Pekerjaan : *Artist, Freelancer, Designer*, Mahasiswa

### **Aktivitas Berpameran**

- 4 Januari 2011, Pameran Seni Rupa - Hitam Putih di Galeri Lama FBS, oleh SERUKER angkatan 2010
- 19 Agustus 2011, Pameran Fotografi Minus 45 di Karta Pustaka, oleh Oemah Photowork
- 27 Oktober 2011, Pameran Seminar Nasional Kebudayaan di Auditorium UNY, oleh KSB
- 12 November 2012, Pameran Bersama "THETHEK" Seni Rupa dan Kerajinan oleh Long Life Together
- 01 Desember 2012, Pameran Seni Rupa dan Fotografi - Indonesia on the Weekend di Galeri Biasa, oleh SERUFO
- 29 November 2012, Pameran Kartu Pos Nusantara "4 Kota" di Kersan Art Studio, oleh HIMA SERUKER, UNJ, UNS, dan UNESA



- 11 Januari 2013, Pameran Tugas Akhir Mata Kuliah Fotografi di GK IV FBS UNY oleh SERUKER angkatan 2010
- 12 Maret 2013, Pameran Fotografi Open House Kampus PGSD Mandala
- 18 April 2013, Pameran Kelompok Tugas Akhir Desain Interior di Museum Pendidikan oleh SERUKER angkatan 2010
- 20 April 2013, Pameran Seni Rupa, Fotografi, dan Poster Urban Art "Berani Jujur Hebat" di Madiun, oleh Kita Muda Madiun
- 29 April 2013, Pameran Seni Rupa dalam acara Seminar Nasional Sastra dan Budaya di Auditorium UNY, oleh BEM FBS UNY 2013
- 22 April 2013, Pameran Dua Kota (Yogyakarta - Jakarta) Lempuyangan - Pasar Senen di Galeri Cipta 2, oleh IKJ, UNY, ISI Jogja, UNY
- 4 Mei 2013, Pameran Fotografi, Lomba Fotografi se-DIY "Sejarah yang Terlupakan" di FIS oleh Hima Sejarah UNY
- 29 Mei 2013, Pameran Seni Rupa dan Fotografi – Idjeh Penak Djamankoe To ?, UKM SERUFO UNY
- 2 September 2013, Pameran Bersama, Glory! My Country, Glory! di Galeri SMSR oleh KKN PPL UNY 2013
- 6 November 2013, Kompilasi Komik DGTMB Vol. 14 Dimiscall Leluhur
- 28 November 2013, Pameran 5 Kota Visual Diary, Behind the Story di Aruna Art Space Yogyakarta, oleh UNY, UNJ, UNS, UM, UPI
- 16 Desember 2013, Kompilasi Komik DGTMB the Semelah, Biennale Jogja XII Equator #2

- 20 Desember 2013, Pameran Seni Rupa dan Fotografi – Megapollutan, UKM Serufo UNY
- 8 Januari 2014, Pameran Tugas Akhir, Desain Komunikasi Visual II

### **Juri**

- 12 November 2011, Juri Lomba Poster PMR tingkat MADYA
- 28 Oktober 2012, Juri Lomba Foto di Rangkaian Acara Dies oleh IKMK
- 9 Mei 2013, Juri Lomba Foto dalam Pameran Anak Bangsa oleh FIP dalam rangka Dies Natalis UNY
- 16 Maret 2014, Juri Lomba Mewarnai TK dan SD se-Kabupaten Klaten oleh Kreatif (Krapyak Interaktif)

### **Prestasi**

- 10 Agustus 2011, Juara I Lomba Fotografi - Lomba Ramadhan Ceria oleh HASKA JMF FMIPA UNY
- 03 September 2012, Juara I Lomba Fotografi - Lomba Ramadhan Ceria oleh HASKA JMF FMIPA UNY
- 03 September 2012, Juara I Lomba Desain Kartu Lebaran - Lomba Ramadhan Ceria oleh HASKA JMF FMIPA UNY
- Oktober-November 2012, Kontributor Karya Foto, Rubrik Image di Suara Ungu Volume 2 No. 3, FBS UNY
- 15 Desember 2012, Juara II Lomba Cover Majalah "Rahayu" oleh BEM FBS 2012

- 12 Maret 2013, Juara III Mandala Photography Competition #2, Dalam rangka Open House Kampus PGSD Mandala
- 21 Mei 2013, 3 Besar Lomba Poster film, Tebas Award oleh KOMA AMIKOM Jogja
- 9-10 November 2013, 5 Besar Lomba Fotografi Jurnalistik, Islamic Journalist Festival oleh UKKI
- 16 Desember 2013, 10 Besar Kompetisi Komik, the Semelah, DGTMB kerjasama dengan Biennale Jogja XII Equator #2

### **Organisasi**

- 2011 – 2012, Kepala divisi ATAS (Apresiasi dan Kreativitas) Persaudaraan Insan Klaten UNY
- 2012 – 2013, Kepala divisi Seni Rupa, UKM SERUFO UNY

### **Kepanitiaan**

- 06 Februari 2011, Publikasi Dekorasi dan Dokumentasi - Try Out SNMPTN 2011 oleh PINKY
- 25 November 2011, PDD - Seminar Nasional Pendidikan dan Kebudayaan oleh BEM FBS
- 1-2 Oktober 2011, Koordinator Pemandu - OSPEK dan Makrab 2011 oleh HIMA SERUKER UNY
- 2-6 Agustus 2011, PDD - OSPEK FBS UNY 2011
- 29 Januari 2012, Koordinator PDD - Try Out SNMPTN 2012 oleh PINKY
- 20 Mei 2012, Ketua – Lomba Menggambar tingkat SD se-kabupaten Klaten oleh PINKY

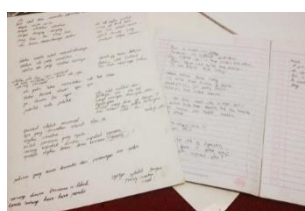
- 2-6 Agustus 2012, PDD - OSPEK FBS UNY 2012
- 29 September 2012, PDD - OSPEK dan Makrab 2012 oleh HIMA SERUKER UNY
- 21 Juni 2013, PDD - Pameran Sama Dengan, oleh Toempang Tindih
- 2 September 2013, PDD - Pameran Bersama Mahasiswa KKN – PPL UNY dan Siswa SMSR

## (2) Data Visual

Data visual berupa gambar-gambar, antara lain foto sertifikat sebagai pendukung *curriculum vitae*. Alat atau media yang digunakan untuk berekspresi, karya lagu, puisi, dan *drawing*. Berikut beberapa hasil dokumentasi yang dapat dilihat:



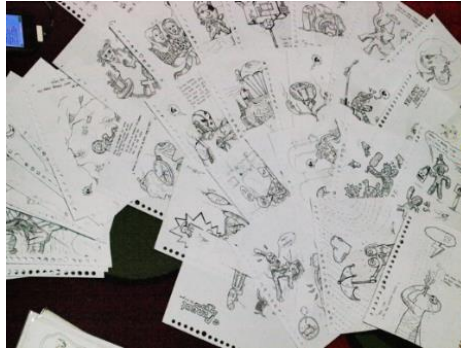
Gambar 1: **Sertifikat kegiatan-kegiatan Gigih Endra Utama Putra** (Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 2: **Puisi-puisi tulisan tangan Gigih Endra Utama Putra** (Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3: **Peralatan *drawing* Gigih Endra Utama Putra** (Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 4: Karya *drawing* dan puisi Gigih Endra Utama Putra di kertas A5  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 5: Karya *drawing* dan puisi Gigih Endra Utama Putra di kertas A4  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 6: Karya-karya *drawing* yang telah diberi warna Gigih Endra Utama Putra  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 7: Karya-karya *drawing* yang telah diberi warna dan puisi Gigih Endra Utama Putra dengan kertas yang dipotong mengikuti bentuk gambar (Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 8: Peralatan yang digunakan untuk berkarya musik Gigih Endra Utama Putra (Sumber: Dokumentasi pribadi)

⌕ > Gigend™ Profile > #Soundcloud > #fix - Upload > Gigend - Season 2

Name	#	Title	Contributing artists	Album
Angin, Dengan Segala Keterbatasan (feat. Ghali)			Gigend	Gigend
Arkamaya, Bagian Dua Dikurangi Satu			Gigend	Gigend
Arkamaya, Bagian Satu			Gigend	Gigend
Arkamaya, Bagian Tiga Dikurangi Dua			Gigend	Gigend
Bunderan, Bertemu dan Berlalu			Gigend	Gigend
Cerita, Selama Seribu Tahun			Gigend	Gigend
Hujan, Sedang Benci Hujan			Gigend	Gigend
Kuraku, Dia Bukan Ninja			Gigend	Gigend
Nama, Eksistensi Sebuah Nama (Feat. Pugu, Ghali, Sanuka)			Gigend	Gigend
Ninja, Ternyata Itu Ada			Gigend	Gigend
Spirit Pomnas, Olah Raga ternyata Ada Pekannya (Feat. Serufo)			Gigend	Gigend
Zavran, Syah Bintang Ramadhan (feat. Phinal)			Gigend	Gigend

Gambar 9: Beberapa lagu yang telah diciptakan Gigih Endra Utama Putra (Sumber: Dokumentasi pribadi)

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan media ini adalah sebagai berikut:

### a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data melalui pengamatan atau peninjauan secara langsung untuk memperoleh data yang ada.

### b. Dokumentasi

Data-data verbal dan visual, antara lain karya-karya puisi, lagu, dan juga ilustrasi.

### c. Wawancara

Wawancara dengan teman-teman terdekat yang sudah mengenal dan mengetahui proses dan karakteristik karya Gigend.

## 3. Alat atau Instrumen

Instrumen untuk mengumpulkan data verbal adalah *curriculum vitae* pribadi dan sertifikat-sertifikat. Sedangkan untuk data visual menggunakan kamera dan *scanner*. Proses pembuatan desain dikerjakan antara lain menggunakan perangkat manual. Yaitu pensil, kertas gambar, dan *drawing pen*. Selain itu untuk pengolahannya juga melalui *software* komputer, yaitu *Adobe Photoshop CS6*, dan *Corel Draw X6*. Proses *finishing* tergantung media yang akan dibuat. Buku, CD musik (album), dan kartu permainan dengan sistem *digital printing*. Sedangkan untuk kaos menggunakan sablon manual.

#### 4. Analisis Data

Mengkaji gaya *Lowbrow* Pop Surealisme yang diekspresikan melalui *drawing* dan olah ke berbagai media antara lain buku, CD musik (album), kaos, kartu permainan, dan kartu pos.

#### 5. Langkah Perancangan

Langkah perancangan lebih mengacu pada kreativitas dan kemampuan menyajikan gagasan baru dan inovatif terhadap karya-karya Gigend. Selanjutnya, strategi kreatifnya adalah memfokuskan apa yang harus dikomunikasikan kepada *audience* atau penerima pesan.

Tolak ukur dari perancangan adalah faktor efektivitas dan efisiensi dari media yang digunakan setelah data terkumpul untuk diolah, sehingga langkah selanjutnya adalah:

- a. Melakukan kajian personal, membuat simbol atau logo yang dirancang secara sederhana sebagai dasar *self branding*.
- b. Melakukan studi dan pengkajian karya-karya yang dibuat Gigend, terkait dengan perancangan media yang akan dibuat.
- c. *Brainstorming* (*layout* gagasan ide) kemudian membuat sketsa awal atau *rough layout*.
- d. *Layout* yang terpilih kemudian dikembangkan dengan lebih detail yaitu pada tahap *Comprehensive layout* (Rustan, 2008: 1).
- e. Setelah konsep ditentukan dan seluruh ide telah dikembangkan, maka dibuat *layout* secara lengkap, dapat juga dikatakan sebagai *final design (proof)*. *Layout* sudah dalam bentuk jadi yang dapat dilihat dan dipahami konsepnya.



## 6. Perencanaan Media

### a. Tujuan Media

Media digunakan untuk mengekspresikan karya *Lowbrow* Pop Surealisme Gigend adalah buku, CD musik (album), kaos, kartu permainan, dan kartu pos. Tujuan perancangan media adalah agar karya *Lowbrow* Pop Surealisme Gigend dapat lebih dikenal oleh para penikmat seni pada khususnya dan masyarakat luas pada umumnya, karena dengan perancangan yang efektif dapat memperkenalkan keunikan karya-karya Gigend sehingga *self branding* yang direncanakan dapat terbentuk.

### b. Strategi Media

Media yang digunakan dalam mengekspresikan karya *Lowbrow* Pop Surealisme Gigend antara lain:

#### 1) Buku

##### a) Efektivitas Media

Buku memiliki keunggulan antara lain sebagai media hiburan bagi yang membacanya, sarana studi literatur, dalam hal ini karya sastra dan seni rupa. Buku juga sarana publikasi kepada masyarakat secara tidak langsung. Buku mudah dimiliki dan dikoleksi.

##### b) *Review* Media

Buku didesain dengan konsep “kuno” tetapi dengan desain *cover* bergaya modern hitam putih, dengan aksen lingkaran kuning. Berisikan kurang lebih 100-120 halaman.

## 2) CD musik (Album)

### a) Efektivitas Media

CD musik sebagai sarana pendekatan melalui medium suara. Buku yang hanya bisa dibaca dan dilihat, dengan adanya CD musik ini, karya Gigend menjadi lebih lengkap karena bisa dinikmati dengan indera pendengaran.

### b) *Review* Media

CD musik mengacu pada desain buku yang dirancang menjadi album dengan ukuran 12,5 x 12 cm. Isi album dibuat teknik *pop-up* dan ada yang dicetak datar menggunakan digital *printing*. *Pop-up* yaitu efek bentuk 3 dimensi yang merupakan potongan, tempelan, dan lipatan suatu gambar atau *image* yang diletakkan di antara 2 lipatan. Efek 3 dimensi tersebut akan muncul ketika dibuka (Karnadi, 2005:43).

## 3) Kaos

### a) Efektivitas Media

Kaos sebagai media yang cocok dipakai untuk semua kalangan. Dengan menggunakan media ini penikmat akan lebih dekat dengan karya Gigend dan bisa dipakai ke mana saja.

### b) *Review* Media

Kaos dibuat 3 warna, yaitu putih, hitam, dan lingkaran kuning sebagai *background*. Dibuat dengan bahan sablon *manual rubber* sehingga awet dipakai.

#### **4) Kartu Permainan**

##### **a) Efektivitas Media**

Kartu permainan atau *playing card*. Sebagai media hiburan, dapat digunakan untuk semua kalangan saat berkumpul ataupun bersantai. Dengan visualisasi karya-karya *Lowbrow Pop Suralisme Gigend*, sehingga *branding* dengan media ini, bisa menyentuh ke berbagai lapisan.

##### **b) Review Media**

54 Kartu bermain. Terdiri dari 13 sekop, wajik, keriting, hati, dan 2 *joker*. Bergambar karya-karya Gigend yang bervariasi dan berbeda.

#### **5) Kartu Pos**

##### **a) Efektivitas Media**

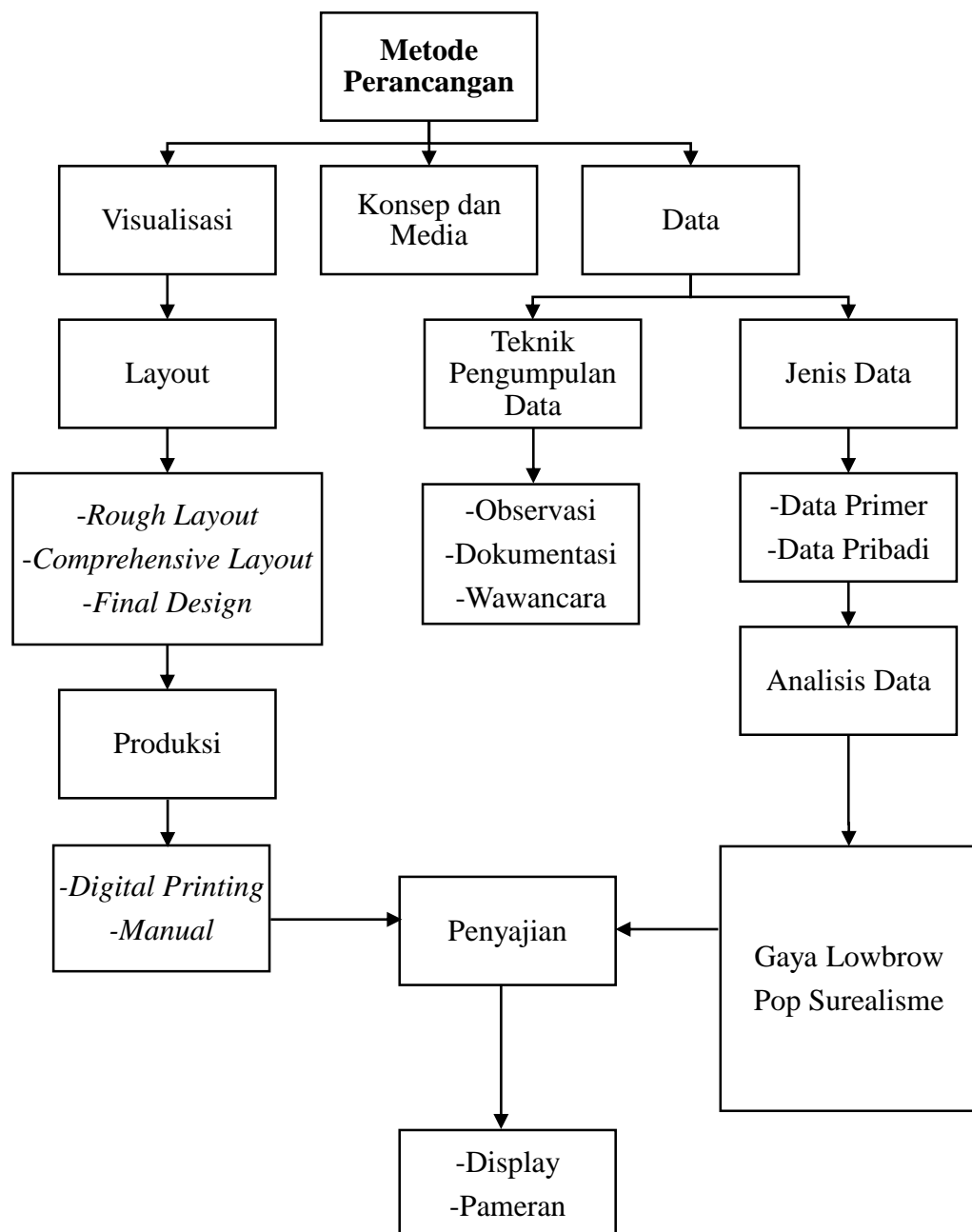
Meskipun kartu pos hampir lenyap karena fungsinya sudah tergantikan oleh surat elektronik, namun kartu pos memiliki nilai yang lebih baik yaitu menyimpan kenangan penerima atau pembuat pesan secara personal. Kartu pos juga bisa digunakan sebagai cara mendekatkan dan memperkenalkan karya seni kepada masyarakat. Dengan sentuhan visual yang khas dari karya Gigend, sajian visual kartu pos dan pesan yang ditampilkan dalam karya akan semakin menarik apresiator.

##### **b) Review Media**

Kartu pos berdasarkan desain kaos pada perancangan media berukuran 16,5 x 11,5 cm.

## 7. Skema Perancangan

Perancangan disusun secara sistematis agar dapat menghasilkan karya yang terencana dan maksimal. Berikut adalah skema metode perancangan:



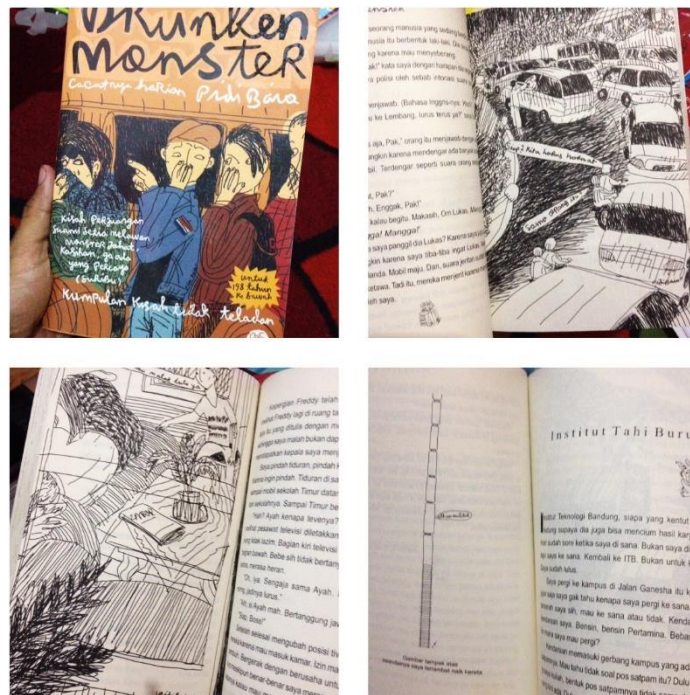
## 9. Referensi Visual (Sumber Ide)



Gambar 10: Majalah Babyboss diterbitkan oleh PT Concept Media, Jakarta (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 11: Buku Generasi 90an karya Marchella FB, diterbitkan oleh POP, 2013, Jakarta (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

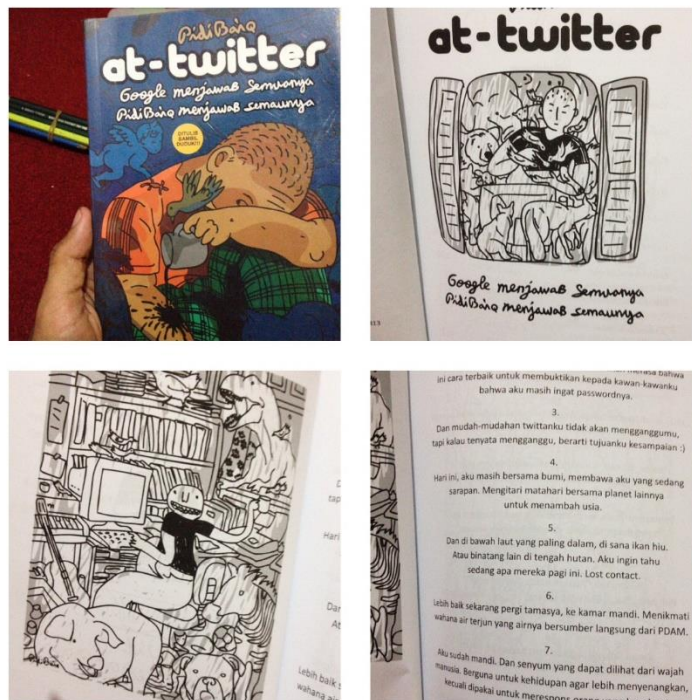


Gambar 12: Buku **Drunken Monster** edisi Republished karya Pidi Baiq, diterbitkan oleh Pastel Books, 2013, Bandung (Sumber: Dokumentasi pribadi)

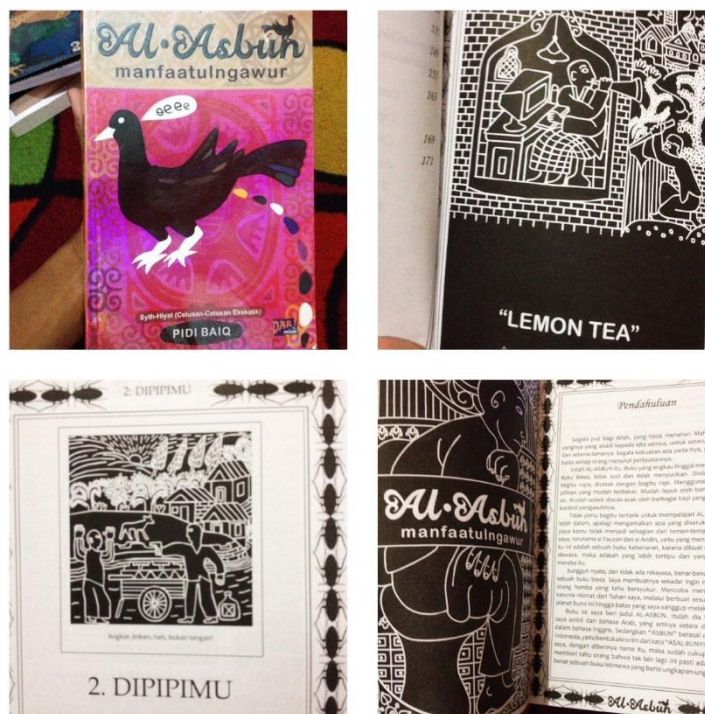


Gambar 13: Buku **Racun: Puisi & Sketsa** karya PinkGirlGoWild, diterbitkan oleh Glitzy Book Publishing, 2011, Jakarta (Sumber: Dokumentasi pribadi)





Gambar 14: Buku At-Twitter karya Pidi Baiq, diterbitkan oleh DAR! Mizan, 2012, Bandung (Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 15: Buku Al-Asbun karya Pidi Baiq, diterbitkan oleh DAR! Mizan, 2010, Bandung (Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 16: **Haduh, Aku di-Follow** karya Joko Pinurbo dan ilustrasi oleh Rio 'Tupai' Suzandy diterbitkan oleh KPG (Kepustakaan Gramedia Populer), 2013, Jakarta (Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 17: CD Musik dengan teknik pop-up produksi Papermoon Puppet Theatre, Yogyakarta (Sumber: Dokumentasi pribadi)



### **BAB III**

#### **KONSEP PERANCANGAN**

Dalam perancangan desain ini, ada dua konsep perancangan *branding*, yang pertama adalah konsep perancangan *branding* personal yaitu pada diri seniman, yang kedua adalah konsep perancangan *branding* media. *Branding* media dan *branding* personal keduanya menjadi satu kesatuan yang saling mendukung, tetapi dalam *branding* media ada konsep *alter ego* (diri yang lain) sehingga memuat nilai beda dari *branding* personal. *Branding* personal lebih menekankan pada logo, profil, dan nama seniman. Sedangkan *branding* media lebih menekankan pada desain atau konsep media sesuai dengan karya-karya yang telah dirangkum dan diolah melalui analisis data.

#### **A. Konsep Perancangan *Branding* Personal**

##### **1. Teknis**



Konsep *branding* yang dilakukan pertama kali, adalah membuat *branding* personal pada Gigend, yaitu dari logo sampai pada *branding* ke luar (publikasi) berupa alamat situs media *online* yang dapat mencitrakan *brand* personal. *Branding* personal ini menjadi pilihan yang tepat ketika seniman memiliki proyek karya yang berbeda jenis dan berbeda karakter, tetapi unsur personal atau ciri khas tetap bertahan. Dalam kasus ini, proyek karya adalah perancangan media Buku Puisi dan

Ilustrasi. Logo dapat berfungsi seperti *signature* atau tanda tangan dari karya seniman, juga untuk menunjukkan eksistensi dari pembuatnya.

Konsep logo, dilihat dari pribadi Gigend yang berpenampilan sederhana, konsisten, dan ingin menyesuaikan diri sekaligus tidak kaku. Maka perencanaannya akan dibuat dengan konsep minimalis dan bentuk-bentuk dominan lengkung yang dipadukan dengan sedikit sudut tegas serta pertimbangkan awal, yaitu nama Gigih Endra Utama Putra (Gigend) itu sendiri. Bentuk visualnya seperti huruf G yang terpotong. Logo dibuat dua versi (negatif dan positif) untuk digunakan berbagai keperluan. Proses perancangan, dapat dilihat pada halaman selanjutnya.

## 2. Filosofis

Dari pertimbangan dari nama Gigih Endra Utama Putra, nama yang cukup panjang, maka diambil *brand* atau nama yang lebih pendek yaitu Gigend. Alasan memilih *brand* dengan nama Gigend antara lain:

- a. Penghargaan nama yang diberikan orang tua, yaitu Gigih Endra Utama Putra.
- b. Gigend dapat diartikan akronim dari Gigih Endra.

“Gigih” dalam KBBI berarti: tetap teguh pada pendirian atau pikiran. Endra atau kata lain dari Indra. Dalam pewayangan ada tokoh yang bernama *Sanghyang Endra*, Dewa Keindahan yang memerintah dan menguasai bidadari atau *hapsari* di *Kahyangan Kainderan*. *Sanghyang Indra* atau *Endra* mempunyai perwatakan: pengasih, penyayang, dan cinta kepada seni serta keindahan. Sedangkan “Indra” dalam KBBI (2008: 584) adalah alat untuk merasa, mencium bau, mendengar, melihat, meraba, dan merasakan sesuatu secara naluri (intuitif).

c. Nama “Gigend” belum ada sebelumnya, sudah dibuktikan melalui situs pencarian yaitu *google*.

d. Nama yang cukup familiar, mudah diucapkan sekaligus diingat.

e. Gigend jika dipisah, adalah “*Gig*” dan “*End*”.

“*Gig*”, menurut Wikipedia kata “*Gig*” memiliki banyak arti. Bisa diartikan pertunjukan langsung oleh seorang musisi atau *performer*. Makna yang lainnya adalah kependekan dari “*Gigabyte*”, sebuah unit informasi ruang yang besar di dalam komputer.

“*End*”. Di kamus Oxford juga memiliki banyak arti, di antaranya :

- 1) *a final part of something, especially a period of time, an activity, or a story.*
  - a) *a termination of a state or situation*
  - b) *a person's death*
  - c) *archaic (in biblical use) an ultimate state or condition*
- 2) *the furthest or most extreme part of something*
  - a) *a small piece that is left after use*
  - b) *a specified extreme of a scale*
  - c) *either of two places linked by a telephone call, letter, or journey.*
- 3) *a part or person's share of an activity*
- 4) *a goal or desired result*
- 5) *(in bowls and curling) a session of play in one particular direction across the playing area.*

Maka makna-makna diambil secara positif menjadi satu kesatuan yang saling mendukung. Pertama, “*End*” bermakna sebuah keadaan mati (dalam arti tanpa harap, ikhlas) tetapi tetap ingat akan tujuan awal dan tetap melakukan (hidup). Kedua, “*End*” juga dapat berarti akhir atau puncak, seseorang yang mengambil proses menuju akhir atau puncak. Ketiga, “*End*” dalam arti hubungan atau koneksi di antara dua hal yang berbeda, berada di antara dua hal yang berseberangan untuk alternatif solusi yang lebih baik.

Nama dan logo Gigend tersebut digunakan sebagai *self branding* Gigih Endra Utama Putra atas diri dan karya-karyanya.

## **B. Konsep *Alter Ego***

Dalam proyek ini, Gigend menciptakan tokoh fiktif, yaitu seseorang memiliki andil atau peran yang besar sekaligus tokoh utama di dalam bukunya, sosok itu bernama Arkend. Arkend adalah nama rekaan sekaligus *alter ego* dari Gigend yang memiliki dunia yang berbeda dari Gigend. Arkend bisa menjadi apa saja dan menjelajah ke mana saja di dunia dalam karya Gigend yang akan dibuat media.

Dunia Arkend adalah dunia paralel yang imajinatif dan terpisah dari rasionalitas. Sebuah dunia yang surealis dan *absurd* dengan tanah-tanah terangkat yang memiliki tempat dan konflik tersendiri. Kadang dipenuhi makhluk-makhluk dan benda-benda aneh yang menyimbolkan pesan-pesan tertentu. Tokoh utama tersebut menjelajah dimensi-dimensi yang tidak terikat ruang dan waktu.

Melalui perancangan media ini selain mendesain secara estetis juga secara tersirat ingin mengisahkan tentang perjalanan tokoh tersebut. Isinya bukan sekedar kumpulan karya-karya *drawing* (ilustrasi), puisi, dan musik Gigend. Lebih dari itu, juga berisi rentetan atau urutan cerita (kisah) dan kejadian-kejadian yang diungkapkan dan diekspresikan dengan gaya *Lowbrow Pop Suralisme* melalui tokoh fiktif tadi (Arkend). Arkend secara wujud, digunakan sebagai nama untuk segala media dalam perancangan ini, baik buku, CD musik (album), kaos, kartu permainan, dan kartu pos.

## C. Konsep Perancangan Media

### 1. Teknis

Proyek tugas akhir ini adalah membuat karya *Lowbrow* Pop Surealisme dengan media buku berisikan ilustrasi dan puisi yang disusun agar menjadi sebuah cerita. Selain buku juga diekspresikan melalui media CD musik (album), kaos, kartu permainan, dan kartu pos.

Konsep media yang digunakan dari karya-karya Gigend adalah arkais. Menurut KBBI (2008, 87) arkais adalah (a) berhubungan dengan masa dahulu atau berciri kuno dan tua, (b) tidak lazim dipakai lagi dan ketinggalan jaman. Hal tersebut untuk menyimbolkan bahwa karya-karya Gigend, harapannya, tidak lekang oleh waktu. Selanjutnya dalam media buku, dibuat tokoh fiktif sekaligus nama atau judul (Arkend) dan alur cerita yang disusun agar nampak rapi dan hidup.

Pemberian judul pada setiap halaman menggunakan tanda koma kemudian dilanjutkan dengan kata selanjutnya (subjudul) sebagai karakter atau ciri khas, selain itu tanda koma menurut semiotika visual adalah simbol untuk jeda atau istirahat yang tidak terlalu lama. Di bagian bawah ilustrasi ada *closing word* atau keterangan yang berisi definisi dari judul yang diambil dari KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) tanpa perubahan apapun, hal tersebut selain menambah wawasan secara kebahasaan, juga digunakan untuk menyeimbangkan makna dari bahasa puisi yang kadang imajinatif, membingungkan, dan ambigu.

Selanjutnya adalah gambaran besar desain. Berupa *layout* atau tata letak, desain *cover* (depan maupun belakang), sampai halaman-halaman pendukung (*preliminaries* maupun *End Matter*) (Jonru, 2009: 87-92).

Judul buku di ambil sama dengan tokoh utama, yaitu Arkend, ditambah dengan subjudul untuk menegaskan isinya, yaitu: Ilustrasi dan Puisi.

Isi buku dibagi menjadi 5 *chapter*. Setiap *chapter* terdiri dari 9 sampai 12 judul. Tanda tanya Pada judul adalah hal yang disengaja. Tanda tanya, menurut semiotika visual, menyimbolkan pencarian, hal tidak mutlak, disembunyikan, atau sesuatu yang belum terungkap. Penjudulan bab atau *chapter* menggunakan bahasa Inggris dan penomorannya menggunakan angka romawi. Kelima *chapter* tersebut adalah:

a. *Chapter I: Routinity?* (Halaman 1-22)

Sinopsis cerita: Berkisah tentang keseharian Arkend. Hari-hari Arkend kadang bertolak belakang dari rutinitas. Dia bertualang sekaligus berharap dapat menentang hukum-hukum alam. Seperti melawan kenyataan bahwa bumi itu bulat, mandi yang dianggap sebuah ritual suci yang wajib, bercerita tentang televisi, musim hujan, arti namanya, dan awal kejadian dari adanya impian akan tanah kosong. Pada kenyataannya Arkend hanya berjuang melewati rutinitas tersebut dengan menikmati berbagai cara alternatifnya.

b. *Chapter II: Immortal?* (Halaman 23-48)

Sinopsis cerita: Berkisah tentang keabadian. Di sini Arkend menjadi sosok makhluk biasa yang berharap bisa menjadi abadi. Kadang dia menyamar atau berubah wujud menjadi tengkorak, kura-kura, robot, kucing yang memiliki banyak nyawa, burung yang bebas, lingkaran yang berputar, benda-benda peninggalan (artefak), uji nyali dengan mata tertutup, bertemu dewa, dan hantu. Dia (Arkend) merenungkan tentang arti keabadian bagi dirinya. Kematian, perputaran, roda, dan

kehampaan. Di ruang tersebut Arkend membayangkan dirinya pada dunia tanpa sekat-sekat atau batas.

c. *Chapter III: Colourful?* (Halaman 49-68)

Sinopsis cerita: Berkisah tentang warna atau keberagaman. Setelah mengenal dan mempelajari hitam dan putih, saat itu Arkend membuka pintu pada pemahaman bias abu-abu. Jutaan, miliaran, bahkan triliunan warna. Hari-hari Arkend yang biasa menjadi berwarna, bercerita juga tentang sisi feminis, sisi populer, pergulatan dengan karakteristik garis, berkisah akan makhluk dan kendaraan asing yang banyak diperbincangkan orang, juga malam hari yang bagi Arkend adalah pelangi. Eksperimennya dan komentar puitisnya pada gambar dengan tangan kanan dan tangan kiri. Pertemuan-pertemuan dengan dunia baru Arkend pada bab ini terus berlanjut.

d. *Chapter IV: Transition?* (Halaman 69-92)

Sinopsis cerita: Pada bab ini berkisah tentang transisi atau perubahan. Perjalanan membuat raut muka Arkend seolah jadi mengeriput, rambutnya semakin panjang dan memutih. Pola-pola bergejolak, berubah, menjadi tidak teratur, perjalanan ruang waktu yang menentukan gaya hidupnya. Perubahan itu kadang mengingatkan pada masa lalunya, pikiran atau imajinasinya yang kadang melewati batas. Berkisah antara lain, mengenal lebih dekat dengan dunia musik, tidur sebagai tanda istirahatnya, rekreasi, bertemu dengan teman baru, bertualang ke hutan atau tempat yang penuh pohon, menyelam ke dasar laut bertemu ikan-ikan, sampai menjadi saksi pertarungan, perselisihan, atau kompetisi antar manusia. Hal-hal tersebut semakin mendewasakan dan mengubah pola pikir Arkend.

e. *Chapter V: Sunflower?* (Halaman 93-118)

Sinopsis cerita: Bunga matahari menyimbolkan tentang mekar, lingkaran, cita-cita, cahaya, dan harapan. Rentetan kejadian selanjutnya, yaitu memburu dan diburu matahari yang berbunga terang. Berpedoman pada arah terbit dan tenggelamnya cahaya, *sunrise* dan *sunset*. Berkisah antara lain tentang perjuangannya melihat dunia baru, mengubah diri seolah menjadi bayi, berburu buah-buahan, bercita-cita memiliki taman bermain, mengamen mencari uang untuk korban bencana alam, dan bertualang kembali ke dimensi relatif dan paralel.

Tidak hanya buku yang akan desain dan *layout*, juga akan dirancang media-media lain yang mendukung buku tersebut. Di antaranya adalah CD musik yang berisi tentang kisah Arkend yang bernyanyi di “tanah kosong”-nya dengan subjudul “Nyanyian Tanah Kosong”. Lirikanya berkisah tentang kerinduan, eksistensi, dan pencarian jati diri. Musik tersebut menjadi satu kesatuan dengan buku, atau dapat dinikmati secara terpisah. Selain CD musik (album) akan dirancang media lainnya antara lain kaos, kartu permainan, dan kartu pos dengan gagasan yang sama yaitu *Lowbrow Pop Suralisme*.

## 2. Filosofis

Seperti yang disebutkan di atas. Bahwa Arkend adalah sebuah karakter fiksi yang sosoknya berubah-ubah, diciptakan oleh Gigend. Tetapi nama Arkend sendiri, juga memiliki nilai-nilai filosofinya. Beberapa kata yang identik dan mencirikan arti sekaligus sifat Arkend. Nama tersebut diambil dari tiga bahasa tetapi memiliki arti yang berbeda, antara lain:

a. *Ark* (bahasa Inggris): Bahtera



b. *Arka* (bahasa Sansekerta): Cahaya, Matahari

c. Arkais (Bahasa Indonesia): Kuno, Berhubungan dengan masa lalu

Nama tersebut diambil 3 huruf pertamanya, yaitu A, R, dan K. Kemudian digabungkan dengan huruf E, N, D dari nama *brand* Gigend. Huruf E, N, D sekaligus menjadi karakteristik nama yang dibuat Gigend.

Jika digabungkan nama Arkend memiliki makna bahtera (kapal besar) yang memiliki paradoks (seolah bertentangan) dan keterhubungan antara ruang dan masa (waktu), harapannya dapat memberikan inspirasi walaupun terkesan kuno dan ketinggalan zaman.

#### **D. Strategi Konsep**

Strategi yang digunakan untuk menyusun elemen-elemen desain dalam tiap media *self branding* Gigend antara lain dengan menentukan warna, baik warna dominan maupun warna pendukung pada media buku, CD musik (album), kaos, kartu permainan, dan kartu pos. Memilih jenis *font* yang akan digunakan, dan membuat strategi garis besar tata letak atau *layoutnya*.

##### **1. Warna**

Warna yang digunakan ada dua tipe yaitu warna untuk pada *branding* personal dan warna untuk *branding* media.

##### **a. Warna pada *Branding* personal**

Warna pada logo menggunakan hitam. Warna hitam bersifat netral dan dapat menyatu dengan berbagai macam warna.



C:0, M:0, Y:0, K:100

## b. Warna pada *Branding Media*

Perancangan buku puisi dan ilustrasi *Lowbrow Pop Suralisme* yang dinamakan Arkend, menggunakan warna dominan kuning sebagai warna kunci (*key color*), krem, dan coklat atau kecokelatan. Sedangkan untuk huruf pada judul dan subjudul menggunakan warna coklat kehitaman. *Background* pada ilustrasi berupa



C:0, M:0, Y:100, K:0



C:9, M:14, Y:22, K:0



C:69, M:85, Y:88, K:47

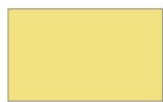


C:0, M:0, Y:0, K:80

teks puisi yang disusun berulang dan acak menyerupai paragraf-paragraf menggunakan warna abu-abu.

Beberapa bab memiliki warna-warna khusus yang digunakan untuk mendukung konsep dari judul bab dengan mempertimbangkan kesatuan dan warna dominan.

### 1) *Chapter I: Routinity?*



C:7, M:9, Y:59, K:0



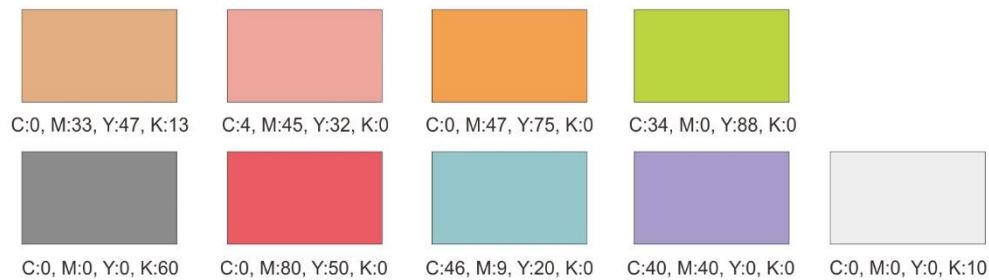
C:11, M:28, Y:44, K:0

### 2) *Chapter II: Immortal?*

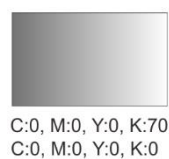


C:0, M:0, Y:0, K:90

### 3) Chapter II: Colourful?



### 4) Chapter IV: Transition?



### 5) Chapter V: Sunflower?



Warna pada catatan kaki yang diambil dari situs resmi KBBI daring (dalam jaringan) antara lain:

- Pink (dengan garis bawah titik-titik), jenis kata atau keterangan istilah semisal n (nomina), v (verba).
- Biru, contoh penggunaan lema/sub-lema.
- Oranye, contoh dalam peribahasa.

## 2. Font

Jenis *font* yang digunakan untuk penyusunan pesan dalam perancangan menggunakan dua jenis. Yaitu *serif* dan *sans serif*. Kedua jenis tersebut memiliki kelebihan dan keunggulan yang saling melengkapi, seperti yang dijelaskan dalam buku Huruf, Font, dan Tipografi oleh Surianto Rustan (2011: 79). Keduanya memiliki *legibility* (kemudahan mengenali huruf) dan *readability* (tingkat

keterbacaan) yang tinggi. Sehingga tidak menyulitkan dalam memahami dan membaca setiap teks pada perancangan media ini.

a. *Serif: Times New Roman*

## ARKEND

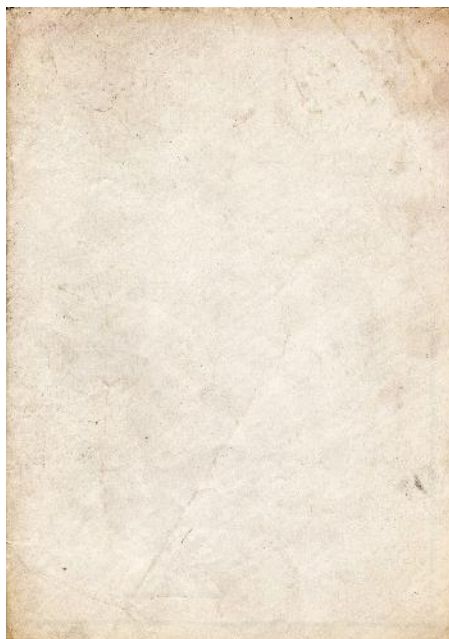
*Serif* adalah bentuk tambahan pada huruf berupa semacam kait. (Rustan, 2011: 20). Huruf serif dianggap ketinggalan jaman (Rustan, 2011: 89). *Font* yang digunakan untuk jenis huruf *serif* dalam perancangan media ini adalah *Times New Roman*.

b. *Sans Serif: Arial*

## PUISI DAN ILUSTRASI

*Sans serif*, kebalikan dari *serif*, *sans serif* adalah huruf tanpa sirip atau tanpa kait. Huruf *sans serif* lebih berkesan modern. Font yang digunakan untuk tipe huruf *sans serif* dalam perancangan media ini adalah *Arial*.

3. Tekstur



Tekstur digunakan untuk latar atau *background* dalam perancangan terutama media buku dan kartu permainan. Bertipe tekstur semu, yaitu tidak ada nilai raba (maya) tetapi kesannya bisa dilihat. Tekstur yang digunakan adalah kertas kuno berwarna krem atau kuning kecokelatan.

#### 4. *Layout*

*Layout* yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan keseimbangan simetris (formal) dan asimetris (informal) agar tidak terkesan monoton. Dirancang mulai dari *rough layout*, *comprehensive layout*, sampai pada tahap *final design* (Rustan, 2008: 1). Pengelompokan teks berdasarkan *headline*, *subheadline*, *body copy*, *signature*, *caption*, dan *closing word*.

## BAB IV VISUALISASI

### A. Visualisasi *Branding Personal*

#### 1. Membuat identitas melalui *blog* dan *social media*

Di antaranya adalah *deviantart*, *blog*, *facebook* dan *twitter* untuk akun publikasi personal. Hal tersebut juga sebagai ruang pameran.

a. *deviantart*: beralamat di [gigend.deviantart.com](http://gigend.deviantart.com)

b. *blog*: beralamat di [gigend.blogspot.com](http://gigend.blogspot.com)

c. *facebook*: beralamat di [facebook.com/gigend](https://facebook.com/gigend)

d. *twitter*: nama akun adalah @gigend



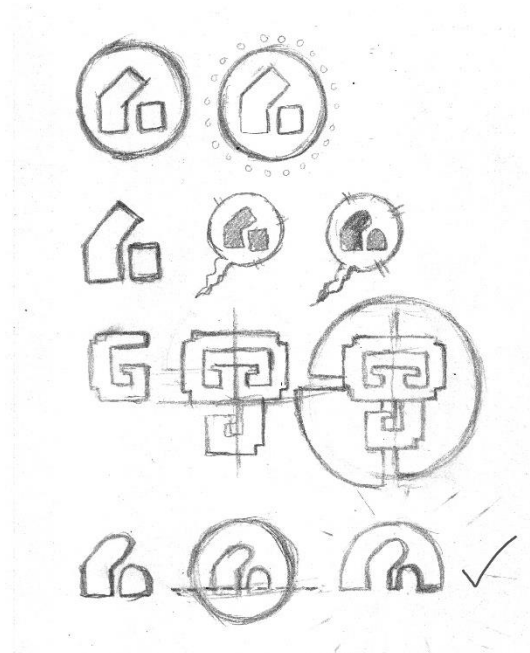
Gambar 18: **Identitas melalui *blog* dan *social media*** (Sumber: dokumentasi pribadi)

#### 2. Perancangan logo

Perancangan logo personal dianalisis dari diri seniman, serta pertimbangan citra. Hal tersebut ditinjau juga dari sisi psikologis, karakter atau sifat orang, dan kepribadian. Karakter tersebut dapat berasal dari diri atau apa yang ingin dicitrakan atau divisualisasikan untuk ditunjukkan pada masyarakat umum. Dalam perancangan ini makna dari kepribadian yang ingin ditonjolkan melalui logo personal ini adalah adanya unsur ketegasan sekaligus dinamis. Perancangan logo adalah *logogram*, artinya logo dibuat dengan menonjolkan unsur bentuk tanpa huruf, berbeda dengan *logotype* yang divisualisasikan dengan huruf.

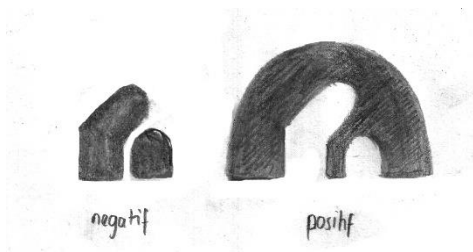
Perancangan menggunakan tiga jenis pendekatan yaitu *rough layout*, *comprehensive layout*, dan *final design*.

a. *Rough Layout*



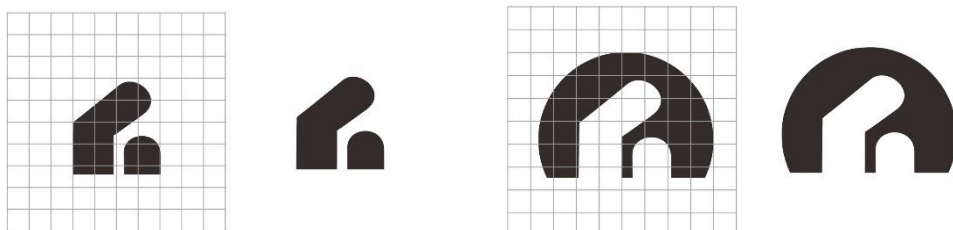
Gambar 19: *Rough layout logo* (Sumber: dokumentasi pribadi)

b. *Comprehensive Layout*



Gambar 20: *Comprehensive layout logo* (Sumber: dokumentasi pribadi)

c. *Final Design*



Gambar 21: *Final design logo, versi negatif dan positif* (Sumber: dokumentasi pribadi)

1) Ditinjau dari segi bentuk: Mengutamakan unsur kesederhanaan, dari perpaduan bentuk sepertiga lingkaran dan adanya ruang kosong pada bagian tengah dan bawah yang menyerupai huruf G yang terpotong. Menganut teori Gestalt, yaitu *similarity*, *reversible figure (ground)*, dan *Closure* (Arntson, 2007: 79-93). Logo tersebut divisualisasikan dan menonjolkan unsur gambar tanpa adanya huruf. Dibuat simpel dan modern agar masyarakat umum dapat mengenal dengan mudah keberadaan logo tersebut. Adanya bentuk *Rounded Arc*, yaitu lengkung yang membulat memberi sugesti kekuatan dan kekukuhan. Adanya beberapa unsur sudut tegas pada bagian bawah menandakan ketegasan, kestabilan, dan konsistensi, juga belokan yang ritmis melingkar pada beberapa sudut menandakan kedinamisan dan irama. Bentuk logo tersebut juga dapat mudah diterapkan (aplikatif), baik dalam melakukan perbesaran ataupun perkecilan tanpa harus mengubah detail karena bentuknya yang sederhana.

2) Ditinjau dari segi warna: Penggunaan warna netral yaitu hitam. Warna netral dapat menyatu dengan warna apa saja. Meskipun hitam juga memiliki makna negatif seperti rahasia dan kegaiban tetapi hitam juga memiliki memiliki nilai positif di antaranya dapat berarti perlindungan, dramatis, serius, anggun, formalitas, kekuatan, wibawa, disiplin, dan berkemauan keras.

3) *Output* yang diharapkan: Penggunaan warna netral dan bentuk logo yang sederhana tersebut diharapkan dapat memberikan citra positif pada diri seniman baik secara langsung maupun tidak langsung kepada masyarakat, sehingga dapat memudahkan dalam mengenal lebih dekat tentang identitas diri dan karya-karya Gigend tanpa harus mengetahui dan membaca deskripsi yang panjang.



## B. Visualisasi *Branding Media*

### 1. Buku

Buku sebagai media yang digunakan untuk *branding* karya puisi dan ilustrasi *Lowbrow Pop Suralisme Gigend*. Buku yang dibagi menjadi dua bagian utama, yaitu *cover* bagian depan maupun belakang, dan halaman utama yang berisi inti dari buku, terdiri dari 5 bab (*chapter*).

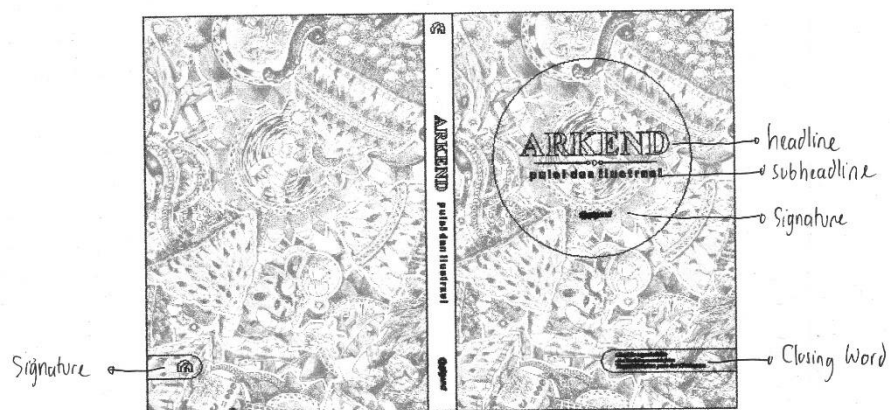
#### a. *Cover*

##### 1) *Rough Layout*



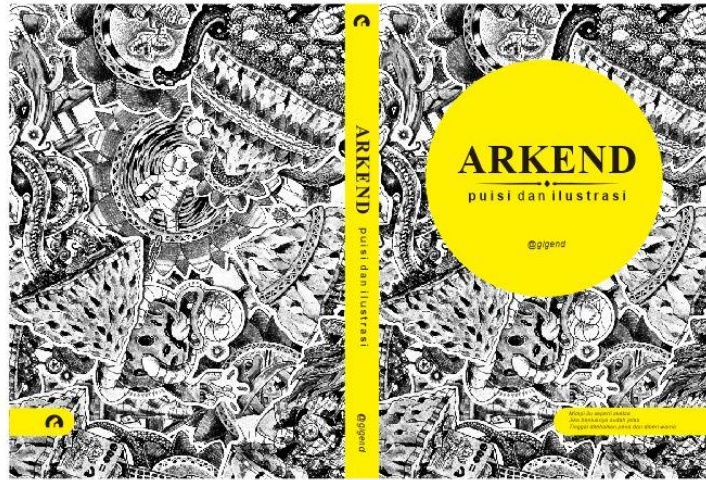
Gambar 22: *Rough layout cover buku* (Sumber: dokumentasi pribadi)

##### 2) *Comprehensive Layout*



Gambar 23: *Comprehensive layout cover buku* (Sumber: dokumentasi pribadi)

### 3) *Final Design*



Gambar 24: *Final design cover buku* (Sumber: dokumentasi pribadi)

a) Nama Media : Buku (*cover* depan dan belakang)

b) Ukuran : 15 cm x 21 cm x 2

c) Format : *Portrait*

d) Bahan : *Ivory* 210 gram

e) Keterangan :

(1) Teks:

(a) *Headline*: Arkend

(b) *Subheadline*: Puisi dan Ilustrasi

(c) *Signature*: nama pengarang atau *author* (@gigend) pada *cover* depan dan logo pada *cover* belakang

(d) *Closing Word*: Mimpi itu seperti sketsa

Jika bentuknya sudah jelas

Tinggal ditebalkan pena dan diberi warna

(2) *Font*: *Times New Roman* dan *Arial*

### (3) Visual:

#### *Cover* bagian depan

Desain *cover* didominasi warna monokrom yaitu *grayscale*. Lingkaran berwarna kuning digunakan sebagai *point of interest* sekaligus memuat judul, subjudul, dan nama pengarang. Kuning menandakan cahaya, kehangatan, dan harapan, dipilih karena warnanya juga mencolok sehingga mampu menonjol dari warna *grayscale* pada *background* atau desain ilustrasi.

Desain *cover* memuat dan mewakili ilustrasi-ilustrasi yang ada di dalam buku. Disusun berbagai arah secara acak dengan mempertimbangkan komposisi antara lain keseimbangan, kesatuan, dan irama agar nampak estetik. Pada sisi kanan bawah ada bidang memanjang berwarna kuning untuk *space closing word* menggunakan *font Arial* dengan *style italic*.

#### *Cover* bagian belakang

Desain *cover* belakang didominasi warna monokrom yaitu *grayscale*. Desain *cover* belakang hampir sama dengan desain *cover* depan, bedanya dihilangkan beberapa unsur misalnya judul, subjudul, nama pengarang, dan lingkaran kuning. Desain *cover* memuat dan mewakili ilustrasi-ilustrasi yang ada di dalam buku disusun berbagai arah secara acak dengan mempertimbangkan komposisi antara lain keseimbangan, kesatuan, dan irama agar estetik. Pada sisi kiri bawah ada bidang memanjang berwarna kuning untuk penempatan logo personal.

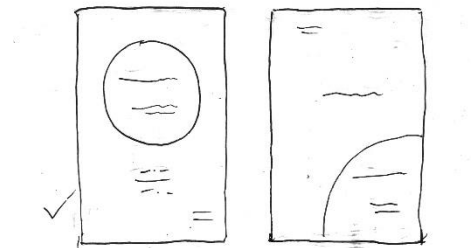
Pada bagian antara *cover* depan dan *cover* belakang diberi pembatas berwarna kuning. Memuat judul, subjudul, nama pengarang, dan logo personal.

## b. Halaman Utama

### *CHAPTER I: Routinity?*

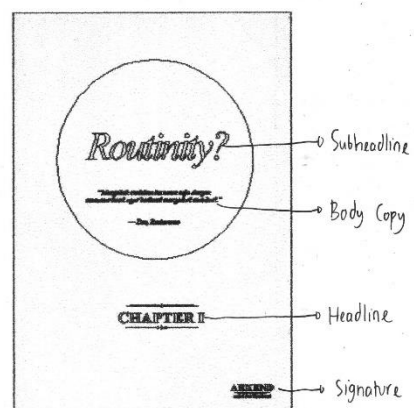
#### Halaman 1

##### 1) *Rough Layout*



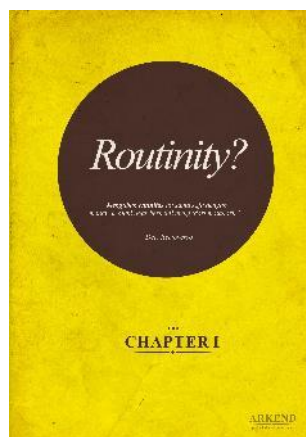
Gambar 25: *Rough layout* buku halaman 1 (Sumber: dokumentasi pribadi)

##### 2) *Comprehensive Layout*



Gambar 26: *Comprehensive layout* buku halaman 1 (Sumber: dokumentasi pribadi)

##### 3) *Final Design*



Gambar 27: *Final design* buku halaman 1 (Sumber: dokumentasi pribadi)

- a) Nama Media : Buku (halaman 1)
- b) Ukuran : 15 cm x 21 cm
- c) Format : *Portrait*
- d) Bahan : HVS 80 gram (*laser print*)

e) Keterangan :

(1) Teks:

(a) *Headline*: CHAPTER I

(b) *Subheadline*: *Routinity?*

(c) *Body Copy*: “Mengubah rutinitas itu sama saja dengan menawar bumi agar berhenti mengedari matahari.” — Dee, *Rectoverso*

(d) *Signature*: Judul Buku (Arkend – Puisi dan Ilustrasi)

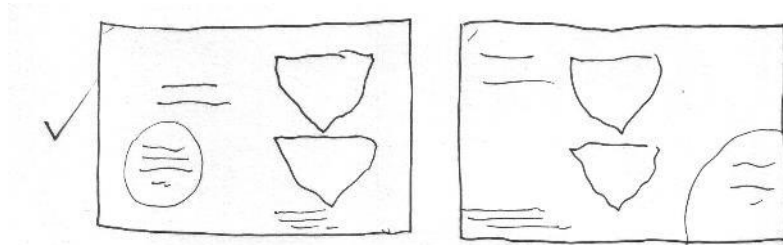
(2) *Font*: *Times New Roman*

(3) Visual:

Warna dominan adalah kuning dengan aksent lingkaran berwarna coklat. Warna kuning dipilih dengan mempertimbangkan unsur kesatuan yang menyimbolkan cahaya, harapan, dan semangat. Dikombinasikan dengan warna coklat sebagai *point of interest* yang berkesan kalem, kuat, dan matang. *Chapter* (judul) dibuat lebih kecil daripada subjudul, diletakkan di bawah lingkaran menggunakan *font Times New Roman* dengan *style regular*. Sedangkan pada lingkaran berisi subjudul di bawahnya memuat kutipan dari penulis terkenal dengan *style italic* yang mewakili muatan ide dari subjudul dengan kata “rutinitas” sebagai kata kunci yang dipertegas dengan *style bold*. Pada bagian bawah sisi kanan memuat judul buku yang berfungsi sebagai penanda atau *signature*.

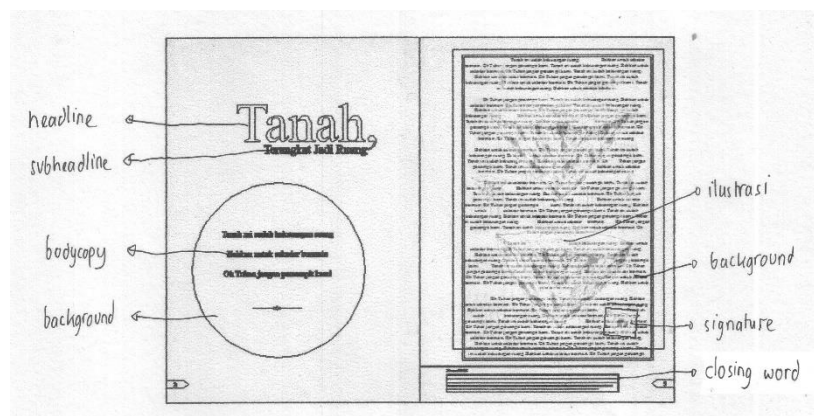
## Halaman 2-3

### 1) Rough Layout



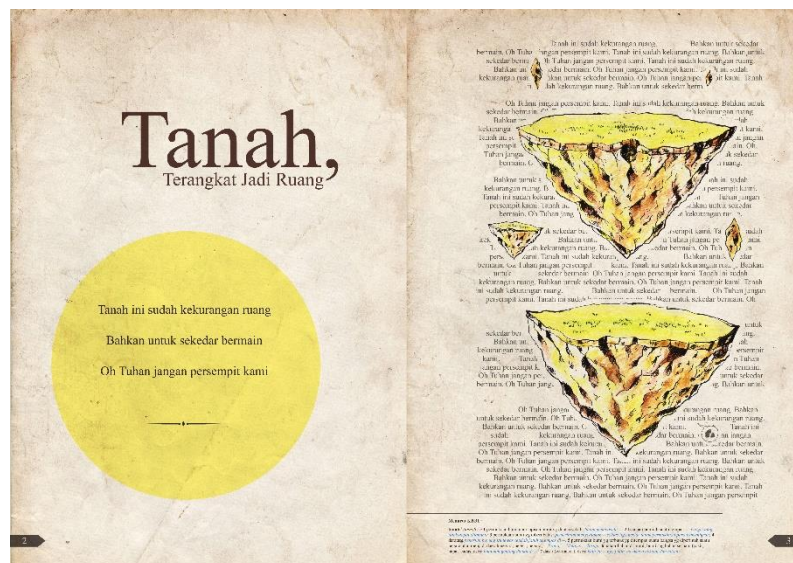
Gambar 28: *Rough layout* buku halaman 2-3 (Sumber: dokumentasi pribadi)

### 2) Comprehensive Layout



Gambar 29: *Comprehensive layout* buku halaman 2-3 (Sumber: dokumentasi pribadi)

### 3) Final Design



Gambar 30: *Final design* buku halaman 2-3 (Sumber: dokumentasi pribadi)

- a) Nama Media : Buku (halaman 2-3)
- b) Ukuran : 15 cm x 21 cm x 2
- c) Format : *Landscape* (2 x *Portrait*)
- d) Bahan : HVS 80 gram (*laser print*)

e) Keterangan :

(1) Teks:

(a) *Headline*: Tanah

(b) *Subheadline*: Terangkat Jadi Ruang

(c) *Body Copy*: Puisi (terlampir)

(d) *Signature*: Logo (*negative*)

(e) *Closing Word*: Pengertian pada judul (*headline*) yang diambil dari KBBI.

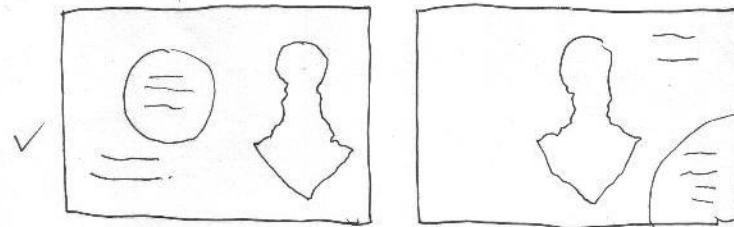
(2) *Font*: *Times New Roman*

(3) Visual : Warna dominan menggunakan kuning dan cokelat. Tekstur semu (kertas kuno) berwarna krem kecokelatan. Ilustrasi ditonjolkan dan teks puisi sebagai pendukungnya. *Background* pada ilustrasi berwarna abu-abu menyatu dengan tekstur berupa puisi yang diulang-ulang dan disusun sedemikian rupa. *Layout* ini juga memperhitungkan ruang kosong sehingga tidak terlalu penuh dengan teks dan gambar. Karya ilustrasi bergaya *Lowbrow* Pop Surealisme, dengan warna-warna cerah dan perpaduan warna yang beragam, secara visual menggambarkan tanah yang terangkat yang terbang atau melayang. Tanah tersebut yang menjadi awal dari ilustrasi-ilustrasi selanjutnya. Tanah yang kosong menggambarkan tentang kebebasan tetapi ruang yang begitu sempit. Ada beberapa tanah yang terpisah, menyimbolkan individu-individu.



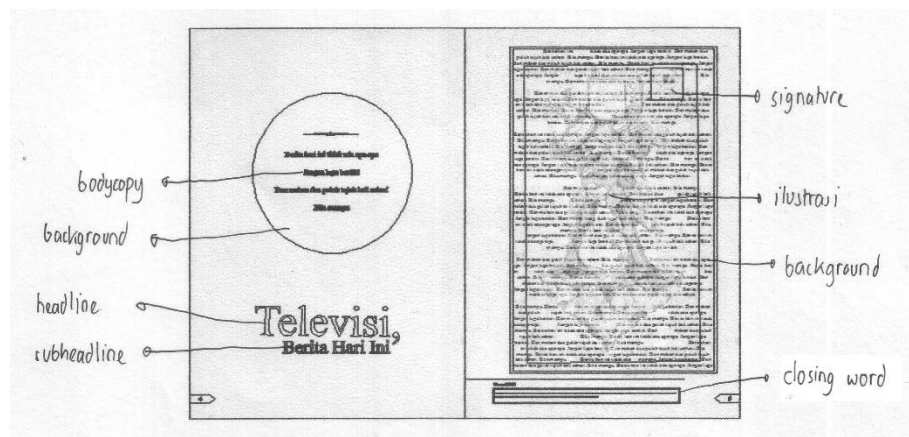
## Halaman 4-5

### 1) Rough Layout



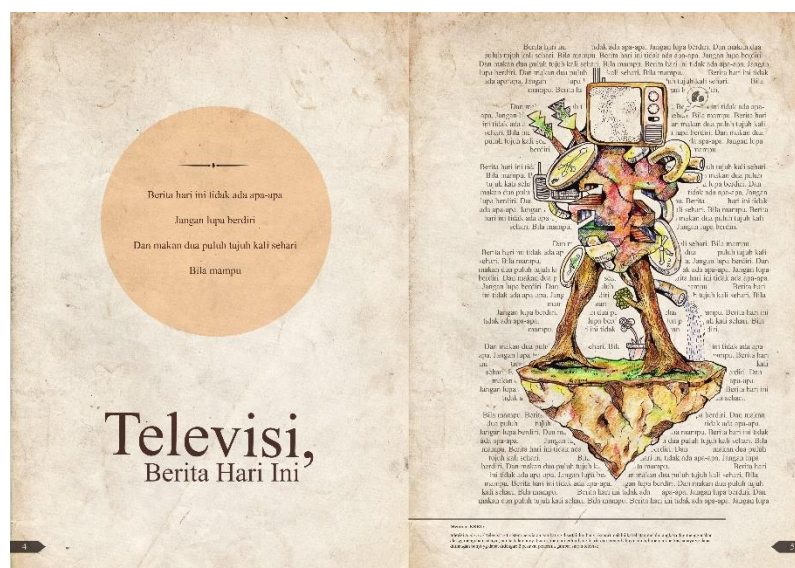
Gambar 31: *Rough layout* buku halaman 4-5 (Sumber: dokumentasi pribadi)

### 2) Comprehensive Layout



Gambar 32: *Comprehensive layout* buku halaman 4-5 (Sumber: dokumentasi pribadi)

### 3) Final Design



Gambar 33: *Final design* buku halaman 4-5 (Sumber: dokumentasi pribadi)



- a) Nama Media : Buku (halaman 4-5)
- b) Ukuran : 15 cm x 21 cm x 2
- c) Format : *Landscape* (2 x *Portrait*)
- d) Bahan : HVS 80 gram (*laser print*)

e) Keterangan :

(1) Teks:

(a) *Headline*: Televisi

(b) *Subheadline*: Berita Hari Ini

(c) *Body Copy*: Puisi (terlampir)

(d) *Signature*: Logo (*negative version*)

(e) *Closing Word*: Pengertian pada judul (*headline*) yang diambil dari KBBI.

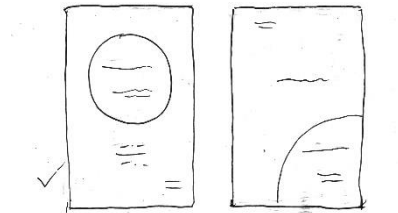
(2) *Font*: Times New Roman

(3) Visual: Warna dominan krem atau kuning gading. Tekstur semu (kertas kuno) berwarna krem kecokelatan. Dalam desain ini yang ditonjolkan adalah ilustrasinya dan teks puisi sebagai pendukungnya. *Background* pada ilustrasi berwarna abu-abu dan menyatu dengan tekstur yaitu puisi yang diulang-ulang dan dikomposisikan sedemikian rupa. Layout ini juga memperhitungkan ruang kosong sehingga tidak terlalu penuh dengan teks dan gambar. Karya ilustrasi bergaya *Lowbrow Pop Suralisme*, secara visual nampak sebuah wujud yang tak lazim. Wujud tersebut menyerupai manusia, dengan televisi sebagai kepala, jantung yang teriris secara kaku berkotak-kotak sebagai badan, dan batang pohon yang menancap pada tanah sebagai kaki. Menyimbolkan tentang gaya hidup populer masyarakat modern yang sudah menancap kuat, menyerap televisi sebagai sumber informasi utamanya.

## CHAPTER II: *Immortal?*

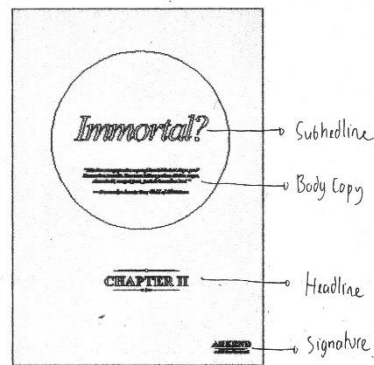
### Halaman 23

#### 1) *Rough Layout*



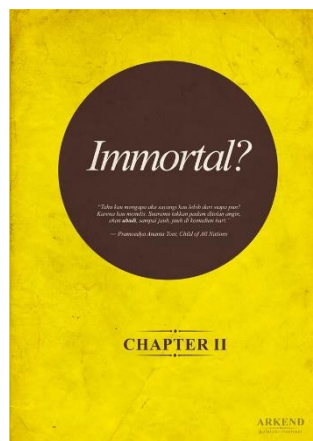
Gambar 34: *Rough layout* buku halaman 23 (Sumber: dokumentasi pribadi)

#### 2) *Comprehensive Layout*



Gambar 35: *Comprehensive layout* buku halaman 23 (Sumber: dokumentasi pribadi)

#### 3) *Final Design*



Gambar 36: *Final design* buku halaman 23 (Sumber: dokumentasi pribadi)

- a) Nama Media : Buku (halaman 23)
- b) Ukuran : 15 cm x 21 cm
- c) Format : *Portrait*
- d) Bahan : HVS 80 gram (*laser print*)
- e) Keterangan :

(1) Teks:

(a) *Headline*: CHAPTER II

(b) *Subheadline*: *Immortal?*

(c) *Body Copy*: “Tahu kau mengapa aku sayangi kau lebih dari siapa pun?

*Karena kau menulis. Suaramu takkan padam ditelan angin, akan abadi, sampai jauh, jauh di kemudian hari.” — Pramoedya*

*Ananta Toer, Child of All Nations*

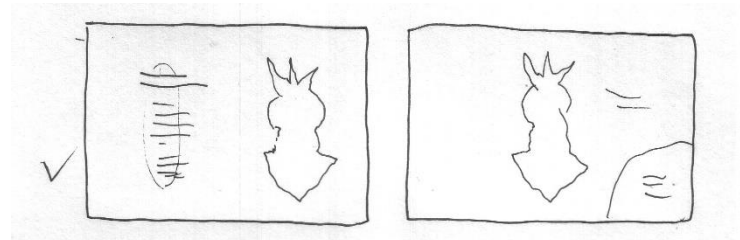
(d) *Signature*: Judul Buku (Arkend – Puisi dan Ilustrasi)

(2) *Font*: Times New Roman

(3) Visual: Warna dominan adalah kuning dengan aksen lingkaran cokelat ditempatkan pada sepertiga sisi atas. Kuning dipilih dengan mempertimbangkan kesatuan yang menyimbolkan cahaya, harapan, dan semangat. Warna cokelat sebagai *point of interest*, berkesan kalem, kuat, dan matang. *Chapter* (judul) dibuat lebih kecil daripada subjudul, diletakkan di bawah lingkaran. Lingkaran berisi subjudul di bawahnya memuat kutipan menggunakan *font Times New Roman* dengan *style italic*. Kutipan tersebut mewakili muatan ide dari subjudul dengan kata “abadi” sebagai kata kunci yang dipertegas dengan *style bold*. Pada bagian bawah sisi kanan memuat judul buku yang berfungsi sebagai penanda atau *signature*.

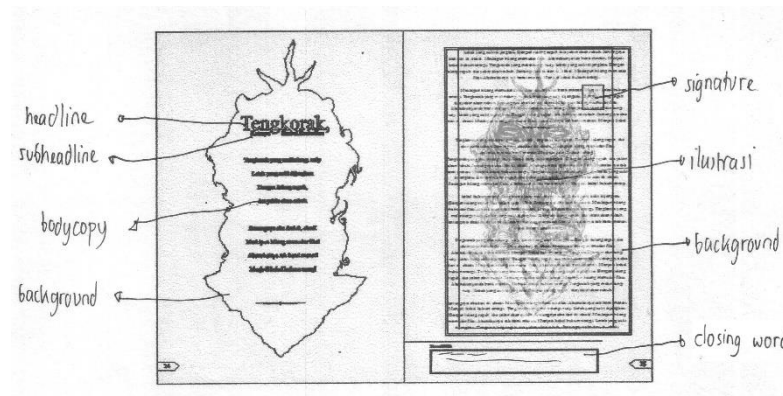
## Halaman 24-25

### 1) Rough Layout



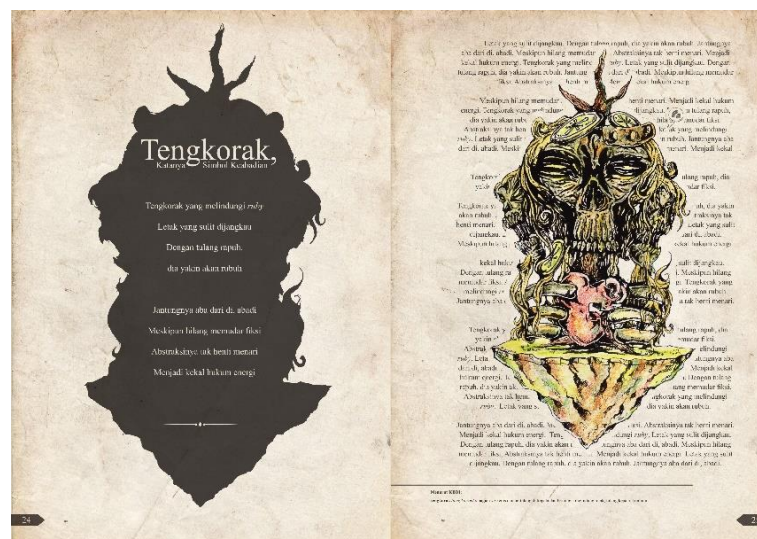
Gambar 37: *Rough layout* buku halaman 24-25 (Sumber: dokumentasi pribadi)

### 2) Comprehensive Layout



Gambar 38: *Comprehensive layout* buku halaman 24-25 (Sumber: dokumentasi pribadi)

### 2) Final Design



Gambar 39: *Final design* buku halaman 24-25 (Sumber: dokumentasi pribadi)

- a) Nama Media : Buku (Halaman 24-25)
- b) Ukuran : 15 cm x 21 cm x 2
- c) Format : *Landscape* (2 x *Portrait*)
- d) Bahan : HVS 80 gram (*laser print*)

e) Keterangan :

(1) Teks:

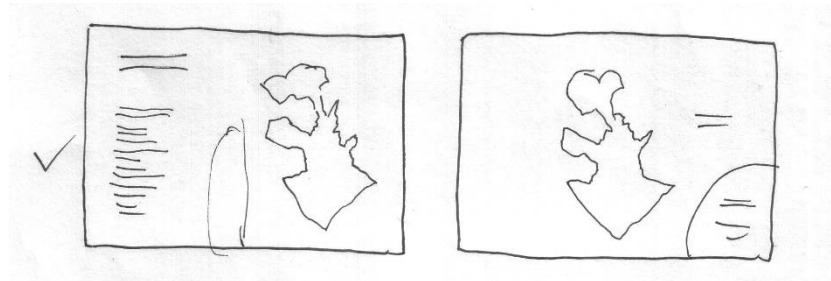
- (a) *Headline*: Tengkorak
- (b) *Subheadline*: Katanya Simbol Keabadian
- (c) *Body Copy*: Puisi (terlampir)
- (d) *Signature*: Logo (*negative version*)
- (e) *Closing Word*: Pengertian pada judul (*headline*) yang diambil dari KBBI.

(2) *Font*: *Times New Roman*

(3) Visual: Warna dominan krem atau kuning gading yang dipadukan dengan warna gelap. Menyesuaikan tema bab yaitu “*Immortal?*”, adanya warna hitam yang menyimbolkan kematian, rahasia, ataupun keabadian. *Background* pada ilustrasi berwarna abu-abu yang menyatu dengan tekstur semu, menggunakan teks pada puisi yang diulang-ulang dan disusun sedemikian rupa. *Background* pada *body copy* terletak di tengah pada sisi kiri adalah versi siluet pada ilustrasi, berwarna hitam kecokelatan yang menyatu dengan warna pada tekstur. Secara visual pada ilustrasi menggambarkan tengkorak, di bawahnya ada tulang dada. Di dalam tulang ada jantung atau hati yang tidak utuh. Warna pada ilustrasi cenderung gelap dipadukan warna emas, kuning, merah, dan oranye. Menurut semiotika visual, tengkorak menyimbolkan kematian dan keabadian.

## Halaman 26-27

### 1) Rough Layout



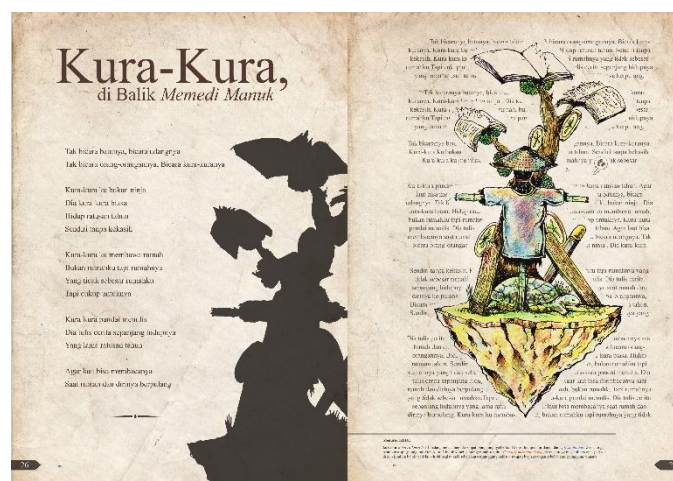
Gambar 40: *Rough layout* buku halaman 26-27 (Sumber: dokumentasi pribadi)

### 2) Comprehensive Layout



Gambar 41: *Comprehensive layout* buku halaman 26-27 (Sumber: dokumentasi pribadi)

### 3) Final Design



Gambar 42: *Final design* buku halaman 26-27 (Sumber: dokumentasi pribadi)

- a) Nama Media : Buku (halaman 26-27)
- b) Ukuran : 15 cm x 21 cm x 2
- c) Format : *Landscape* (2 x *Portrait*)
- d) Bahan : HVS 80 gram (*laser print*)

e) Keterangan :

(1) Teks:

- (a) *Headline*: Kura-Kura
- (b) *Subheadline*: di Balik *Memedi Manuk*
- (c) *Body Copy*: Puisi (terlampir)
- (d) *Signature*: Logo (*negative version*)
- (e) *Closing Word*: Pengertian pada judul (*headline*) yang diambil dari KBBI.

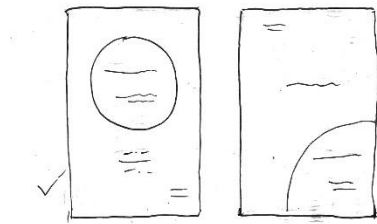
(2) *Font*: *Times New Roman*

(3) Visual: Warna dominan krem atau kuning gading yang dipadukan dengan warna gelap. Menyesuaikan tema bab, adanya warna hitam yang menyimbolkan kematian, rahasia, ataupun keabadian. *Background* pada ilustrasi berwarna abu-abu yang menyatu dengan tekstur semu, menggunakan teks pada puisi yang diulang-ulang dan disusun sedemikian rupa. *Background* pada *body copy* terletak di samping bawah sisi kanan yaitu versi siluet pada ilustrasi, berwarna hitam kecokelatan yang menyatu dengan tekstur. Ilustrasi bergaya *Lowbrow Pop Suralisme*, secara visual tergambar orang-orangan sawah yang di bawahnya ada kura-kura. Di belakang orang-orangan sawah tersebut ada pohon yang tumbuh buku-buku. Papan kayu yang bersandar pada pohon, juga jam-jam dengan penunjuknya yang jumlahnya tidak lazim. Ilustrasi bersifat multi tafsir.

### CHAPTER III: Colourful?

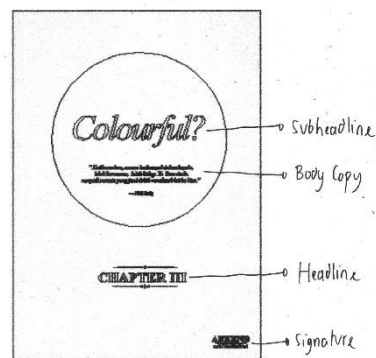
#### Halaman 49

##### 1) *Rough Layout*



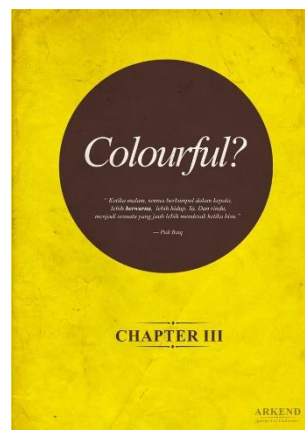
Gambar 43: *Rough layout* buku halaman 49 (Sumber: dokumentasi pribadi)

##### 2) *Comprehensive Layout*



Gambar 44: *Comprehensive layout* buku halaman 49 (Sumber: dokumentasi pribadi)

##### 3) *Final Design*



Gambar 45: *Final design* buku halaman 49 (Sumber: dokumentasi pribadi)



- a) Nama Media : Buku (halaman 49)
- b) Ukuran : 15 cm x 21 cm
- c) Format : *Portrait*
- d) Bahan : HVS 80 gram (*laser print*)
- e) Keterangan :

(1) Teks:

(a) *Headline*: CHAPTER III

(b) *Subheadline*: *Colourful?*

(c) *Body Copy*: “Ketika malam, semua berkumpul dalam kepala, lebih berwarna, lebih hidup. Ya. Dan rindu, menjadi sesuatu yang jauh lebih mendesak ketika bisu.”— Pidi Baiq

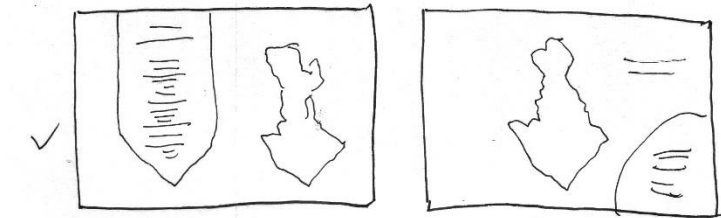
(d) *Signature*: Judul Buku (Arkend – Puisi dan Ilustrasi)

(2) *Font*: Times New Roman

(3) *Visual*: Warna dominan adalah kuning dengan aksen lingkaran berwarna coklat yang ditempatkan pada sepertiga sisi atas. Warna kuning dipilih dengan mempertimbangkan unsur kesatuan pada desain yang menyimbolkan cahaya, harapan, dan semangat. Warna tersebut diikat dengan warna coklat sebagai *point of interest*, berkesan kalem, kuat, dan matang. *Chapter* (judul) dibuat lebih kecil daripada subjudul, diletakkan di bawah lingkaran. Pada lingkaran berisi subjudul di bawahnya memuat kutipan menggunakan *font Times New Roman* dengan *style italic*. Kutipan tersebut mewakili muatan ide dari subjudul dengan kata “berwarna” sebagai kata kunci yang dipertegas dengan *style bold*. Pada bagian bawah sisi kanan memuat judul buku yang berfungsi sebagai penanda atau *signature*.

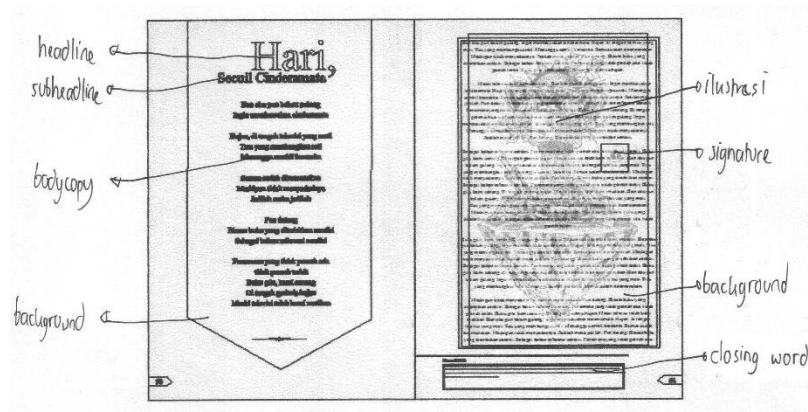
## Halaman 50-51

### 1) Rough Layout



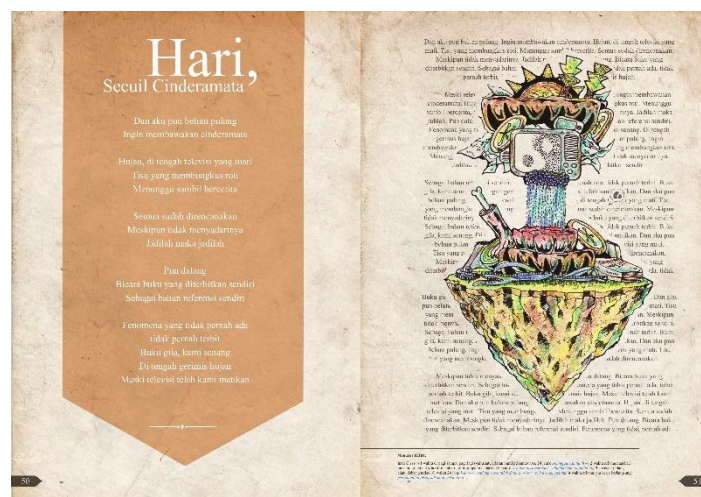
Gambar 46: *Rough layout* buku halaman 50-51 (Sumber: dokumentasi pribadi)

### 2) Comprehensive Layout



Gambar 47: *Comprehensive layout* buku halaman 50-51 (Sumber: dokumentasi pribadi)

### 3) Final Design



Gambar 48: *Final design* buku halaman 50-51 (Sumber: dokumentasi pribadi)

- a) Nama Media : Buku (halaman 50-51)
- b) Ukuran : 15 cm x 21 cm x 2
- c) Format : *Landscape* (2 x *Portrait*)
- d) Bahan : HVS 80 gram (*laser print*)

e) Keterangan :

(1) Teks:

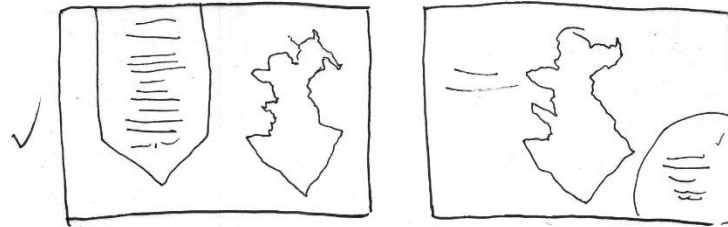
- (a) *Headline*: Hari
- (b) *Subheadline*: Secuil Cinderamata
- (c) *Body Copy*: Puisi (terlampir)
- (d) *Signature*: Logo (*negative version*)
- (e) *Closing Word*: Pengertian pada judul (*headline*) yang diambil dari KBBI.

(2) *Font*: Times New Roman

(3) Visual: Menyesuaikan tema bab yaitu “*Colourful?*”, konsep pada bab ini nantinya menggunakan dominasi warna yang berbeda-beda. Warna dominan coklat yang dipadukan dengan warna tekstur yaitu krem. Warna teks pada *headline*, *subheadline*, dan *body copy* adalah putih. *Background* pada ilustrasi menggunakan teks puisi yang disusun secara acak dan diulang-ulang. *Background* pada *body copy* berwarna coklat berbentuk segi lima memanjang simetris, di bawahnya lancip (segitiga) menyerupai bentuk tanah pada ilustrasi. Ilustrasi bergaya *Lowbrow*, nampak bentuk-bentuk metafora dari gabungan benda-benda. Seperti kue, buku catatan, sandal yang memiliki mulut dan lidah, televisi dengan titik-titik (*pointilis*), dan awan hujan. Secara simbolik benda-benda tersebut nampak absurd dan tidak jelas. Warna pada ilustrasi cenderung cerah namun beragam.

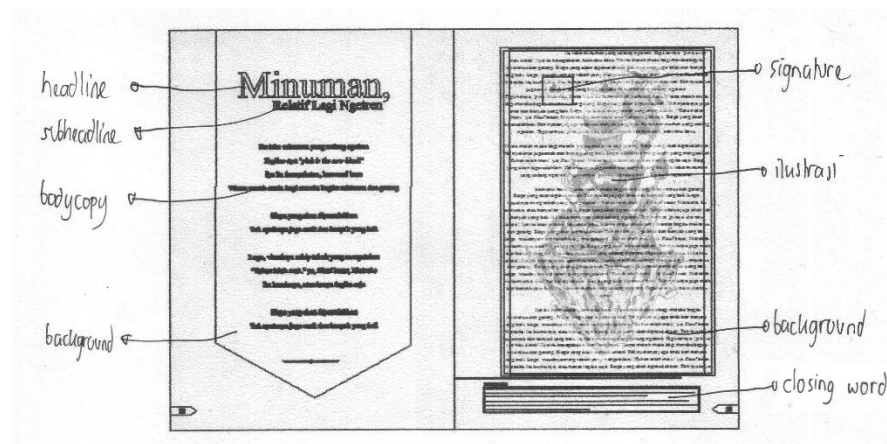
## Halaman 52-53

### 1) Rough Layout



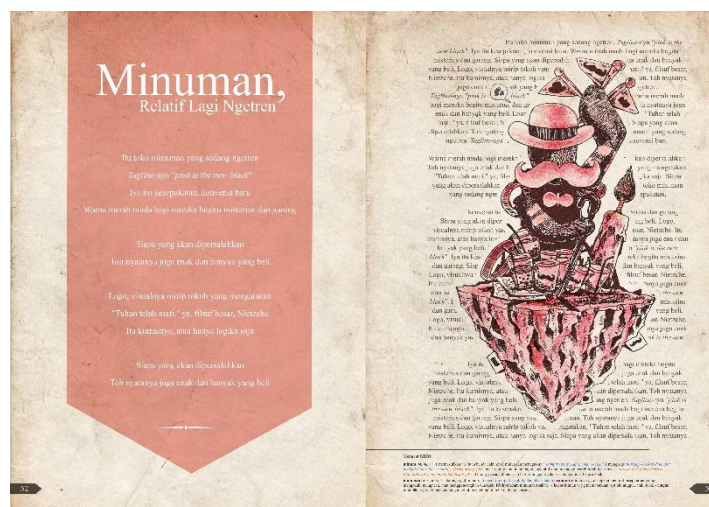
Gambar 49: *Rough layout* buku halaman 52-53 (Sumber: dokumentasi pribadi)

### 2) Comprehensive Layout



Gambar 50: *Comprehensive layout* buku halaman 52-53 (Sumber: dokumentasi pribadi)

### 3) Final Design



Gambar 51: *Final design* buku halaman 52-53 (Sumber: dokumentasi pribadi)

- a) Nama Media : Buku (halaman 52-53)
- b) Ukuran : 15 cm x 21 cm x 2
- c) Format : *Landscape* (2 x *Portrait*)
- d) Bahan : HVS 80 gram (*laser print*)

e) Keterangan :

(1) Teks:

- (a) *Headline*: Minuman
- (b) *Subheadline*: Relatif Lagi Ngetren
- (c) *Body Copy*: Puisi (terlampir)
- (d) *Signature*: Logo (*negative version*)
- (e) *Closing Word*: Pengertian pada judul (*headline*) yang diambil dari KBBI.

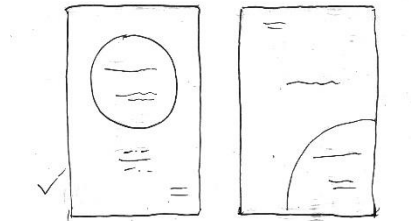
(2) *Font*: Times New Roman

(3) Visual: Konsep pada bab ini nantinya menggunakan dominasi warna yang berbeda-beda. Warna dominan merah muda yang dipadukan dengan warna tekstur yaitu krem. Warna teks pada *headline*, *subheadline*, dan *body copy* adalah putih. *Background* pada ilustrasi menggunakan teks puisi berwarna abu-abu menyatu dengan tekstur semu disusun secara acak dan diulang-ulang. *Background* pada *body copy* berwarna merah muda berbentuk segi lima memanjang simetris, di bawahnya lancip. Ilustrasi bergaya *Lowbrow* dengan dominasi warna merah dan merah muda. Secara visual nampak sosok makhluk yang membawa tongkat dan tiga bendera dengan simbol topi, kumis, dan dasi kupu-kupu. Logo tersebut adalah parodi dari toko minuman. Dibawahnya ada gelas-gelas minuman. Di sampingnya ada lilin. Makhluk tersebut juga memakai topi, kumis tebal, dan dasi kupu-kupu.

## CHAPTER IV: Transition?

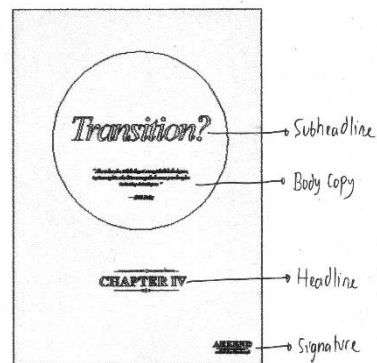
### Halaman 69

#### 1) *Rough Layout*



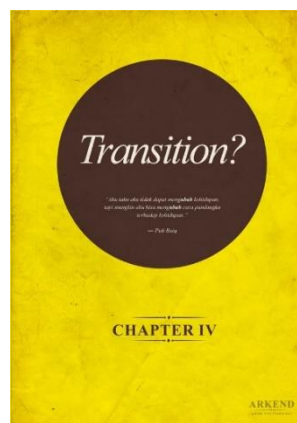
Gambar 52: *Rough layout* buku halaman 69 (Sumber: dokumentasi pribadi)

#### 2) *Comprehensive Layout*



Gambar 53: *Comprehensive layout* buku halaman 69 (Sumber: dokumentasi pribadi)

#### 3) *Final Design*



Gambar 54: *Final design* buku halaman 69 (Sumber: dokumentasi pribadi)

- a) Nama Media : Buku (halaman 69)
- b) Ukuran : 15 cm x 21 cm
- c) Format : *Portrait*
- d) Bahan : HVS 80 gram (*laser print*)
- e) Keterangan :

(1) Teks:

(a) *Headline*: CHAPTER IV

(b) *Subheadline*: *Transition?*

(c) *Body Copy*: “*Aku tahu aku tidak dapat mengubah kehidupan, tapi mungkin aku bisa mengubah cara pandangku terhadap kehidupan.*” —  
*Pidi Baiq*

(d) *Signature*: Judul Buku (Arkend – Puisi dan Ilustrasi)

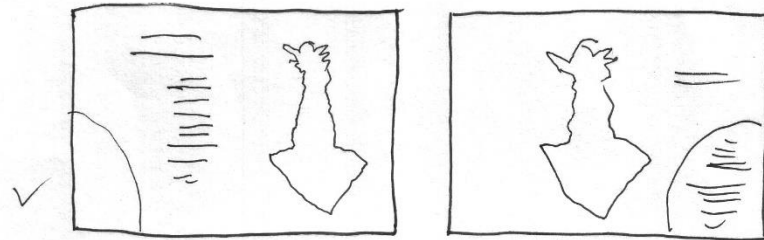
(2) *Font*: *Times New Roman*

(3) *Visual*: Warna dominan adalah kuning dengan aksent lingkaran berwarna coklat yang ditempatkan pada sepertiga sisi atas. Warna kuning mempertimbangkan unsur kesatuan yang menyimbolkan cahaya, harapan, dan semangat. Warna tersebut diikat dengan coklat sebagai *point of interest*, dipilih karena berkesan kalem, kuat, dan matang. *Chapter* (judul) dibuat lebih kecil daripada subjudul, diletakkan di bawah lingkaran. Sedangkan pada lingkaran berisi subjudul di bawahnya memuat kutipan dari penulis terkenal menggunakan *font Times New Roman* dengan *style italic*. Kutipan tersebut mewakili muatan ide dari subjudul dengan kata “ubah” sebagai kata kunci yang dipertegas dengan *style bold*. Pada bagian bawah sisi kanan memuat judul buku yang berfungsi sebagai penanda atau *signature*.



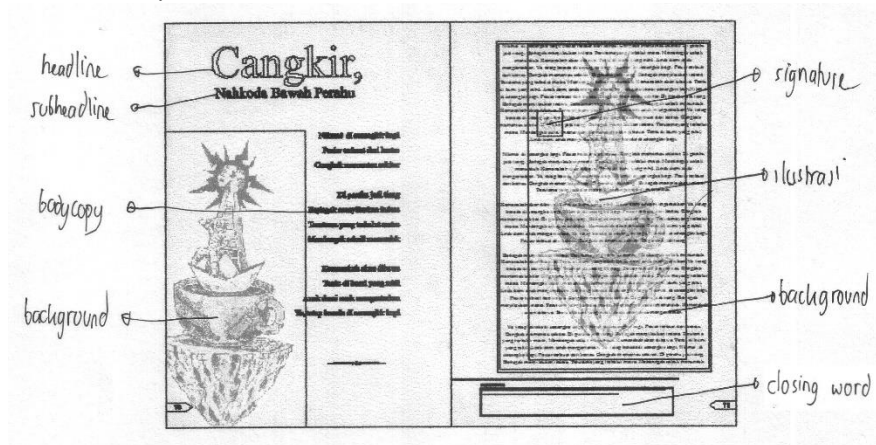
## Halaman 70-71

### 1) Rough Layout



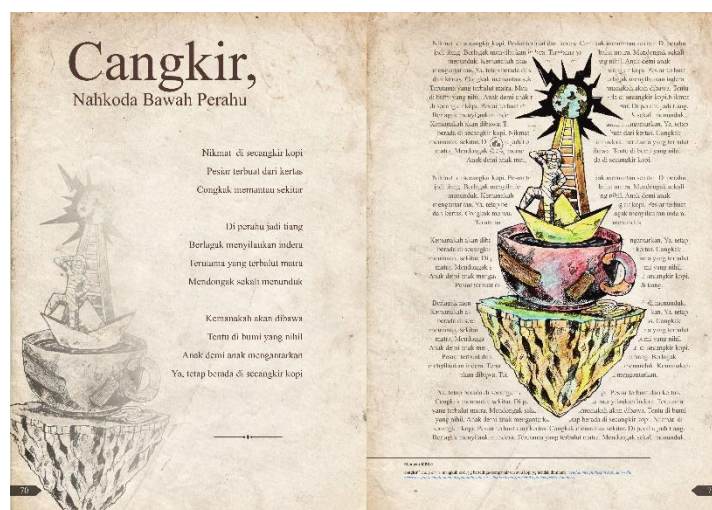
Gambar 55: *Rough layout* buku halaman 70-71 (Sumber: dokumentasi pribadi)

### 2) Comprehensive Layout



Gambar 56: *Comprehensive layout* buku halaman 70-71 (Sumber: dokumentasi pribadi)

### 3) Final Design



Gambar 57: *Final design* buku halaman 70-71 (Sumber: dokumentasi pribadi)



- a) Nama Media : Buku (halaman 70-71)
- b) Ukuran : 15 cm x 21 cm x 2
- c) Format : *Landscape* (2 x *Portrait*)
- d) Bahan : HVS 80 gram (*laser print*)

e) Keterangan :

(1) Teks:

(a) *Headline*: Cangkir

(b) *Subheadline*: Nahkoda Bawah Perahu

(c) *Body Copy*: Puisi (terlampir)

(d) *Signature*: Logo (*negative version*)

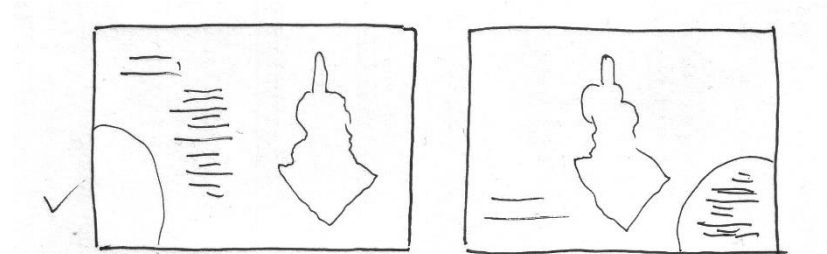
(e) *Closing Word*: Pengertian pada judul (*headline*) yang diambil dari KBBI.

(2) *Font*: *Times New Roman*

(3) Visual: *Background* utama menggunakan tekstur semu berwarna krem. *Background* pada *body copy* menggunakan ilustrasi yang diedit menjadi warna *grayscale* dan diberi efek transisi diletakkan di pojok kiri bawah. Selain untuk konsep bab “*Transition?*” yang berarti peralihan, juga berfungsi sebagai variasi dan dekorasi. *Background* pada ilustrasi berupa teks puisi berwarna abu-abu yang menyatu dengan tekstur semu, teks tersebut disusun secara acak, berulang-ulang, dan diatur sedemikian rupa. Ilustrasi bergaya *Lowbrow Pop Suralisme*, menggambarkan tentang seseorang yang berlayar dengan perahu kertas di atas cangkir kopi. Cangkir kopi tersebut penuh tambalan dari papan kayu. Menyimbolkan tentang cara pandang petualangan di bumi yang sempit. Warna pada ilustrasi beragam dengan kontur garis yang tegas.

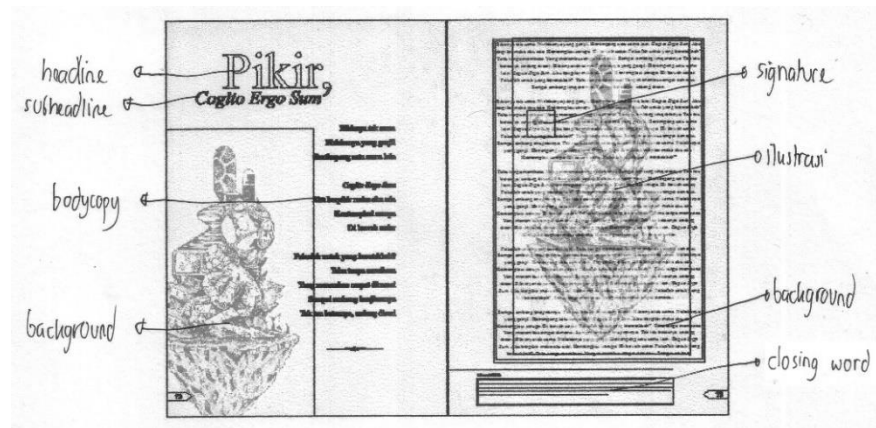
## Halaman 72-73

### 1) Rough Layout



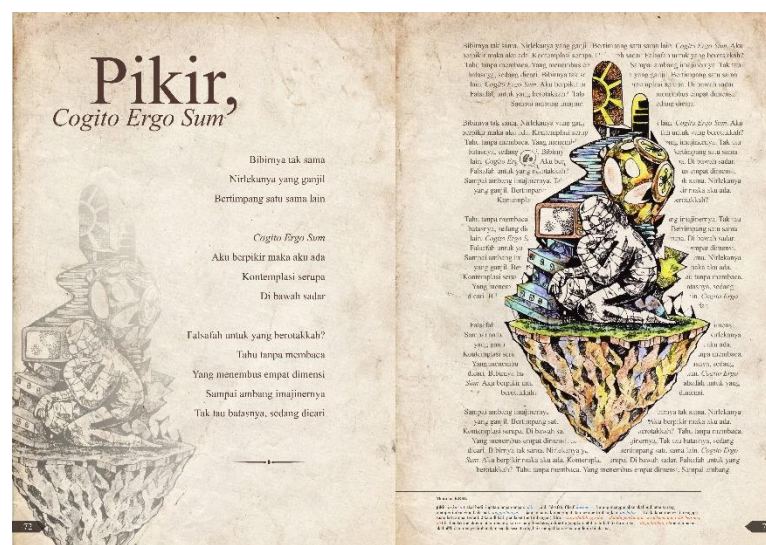
Gambar 58: *Rough layout* buku halaman 72-73 (Sumber: dokumentasi pribadi)

### 2) Comprehensive Layout



Gambar 59: *Comprehensive layout* buku halaman 72-73 (Sumber: dokumentasi pribadi)

### 3) Final Design



Gambar 60: *Final design* buku halaman 72-73 (Sumber: dokumentasi pribadi)

- a) Nama Media : Buku (halaman 72-73)
- b) Ukuran : 15 cm x 21 cm x 2
- c) Format : *Landscape* (2 x *Portrait*)
- d) Bahan : HVS 80 gram (*laser print*)

e) Keterangan :

(1) Teks:

(a) *Headline*: Pikir

(b) *Subheadline*: *Cogito Ergo Sum*

(c) *Body Copy*: Puisi (terlampir)

(d) *Signature*: Logo (*negative version*)

(e) *Closing Word*: Pengertian pada judul (*headline*) yang diambil dari KBBI.

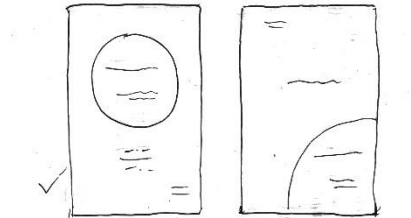
(2) *Font*: *Times New Roman*

(3) Visual: *Background* utama menggunakan tekstur semu berwarna krem atau kuning gading. *Background* pada *body copy* menggunakan ilustrasi yang diedit menjadi warna *grayscale* dan diberi efek transisi kemudian diletakkan di pojok kiri bawah. Selain untuk konsep bab “*Transition?*” yang berarti peralihan, juga berfungsi sebagai variasi dan dekorasi. *Background* pada ilustrasi berupa teks puisi berwarna abu-abu yang menyatu dengan tekstur semu, teks tersebut disusun secara acak, berulang-ulang, dan diatur sedemikian rupa, Ilustrasi dengan gaya *Lowbrow Pop Suralisme*. Secara visual memparodikan patung karya Auguste Rodin, “*The Thinker*”. Ditambah dengan suasana absurd dengan benda-benda seperti lampu, jam, televisi, tangga, dan pintu-pintu. Warna pada ilustrasi cenderung beragam didominasi warna dingin.

## CHAPTER V: *Sunflower?*

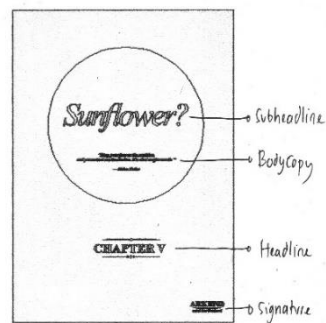
### Halaman 93

#### 1) *Rough Layout*



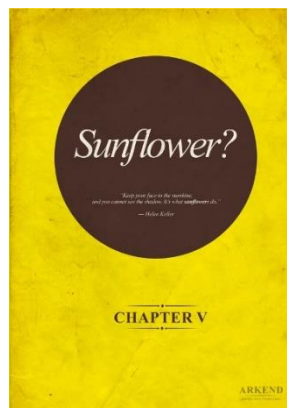
Gambar 61: *Rough layout* buku halaman 93 (Sumber: dokumentasi pribadi)

#### 2) *Comprehensive Layout*



Gambar 62: *Comprehensive layout* buku halaman 93 (Sumber: dokumentasi pribadi)

#### 3) *Final Design*



Gambar 63: *Final design* buku halaman 93 (Sumber: dokumentasi pribadi)

- a) Nama Media : Buku (halaman 93)
- b) Ukuran : 15 cm x 21 cm
- c) Format : *Portrait*
- d) Bahan : HVS 80 gram (*laser print*)
- e) Keterangan :

(1) Teks:

(a) *Headline*: CHAPTER V

(b) *Subheadline*: *Immortal?*

(c) *Body Copy*: “Keep your face to the sunshine, and you cannot see the shadow.

*It’s what sunflowers do.” — Helen Keller*

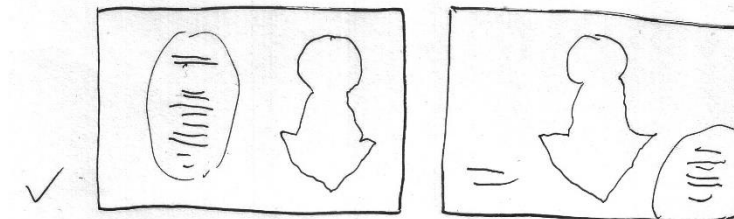
(d) *Signature*: Judul Buku (Arkend – Puisi dan Ilustrasi)

(2) *Font*: Times New Roman

(3) Visual: Warna dominan adalah kuning dengan aksen lingkaran berwarna coklat yang ditempatkan pada sepertiga sisi atas. Warna kuning dipilih dengan mempertimbangkan unsur kesatuan pada desain yang menyimbolkan cahaya, harapan, dan semangat. Warna tersebut diikat dengan warna coklat sebagai *point of interest*, dipilih karena berkesan kalem, kuat, dan matang. *Chapter* (judul) dibuat lebih kecil daripada subjudul, diletakkan di bawah lingkaran. Sedangkan pada lingkaran berisi subjudul di bawahnya memuat kutipan dari penulis terkenal menggunakan *font Times New Roman* dengan *style italic*. Kutipan tersebut mewakili muatan ide dari subjudul dengan kata “*sunflower*” sebagai kata kunci yang dipertegas dengan *style bold*. Pada bagian bawah sisi kanan memuat judul buku yang berfungsi sebagai penanda atau *signature*.

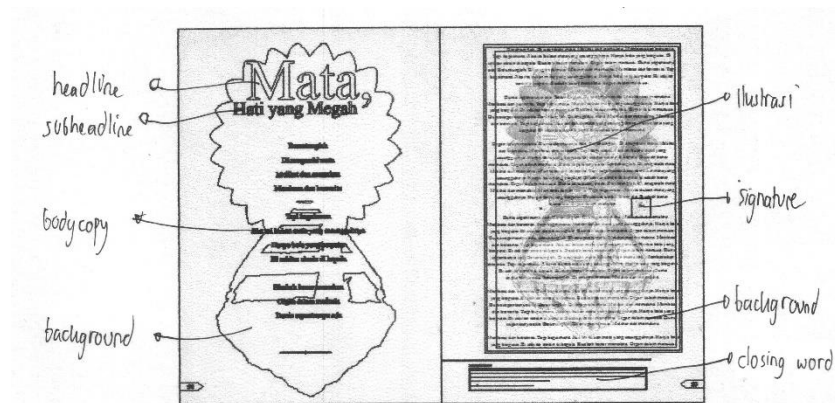
## Halaman 94-95

### 1) Rough Layout



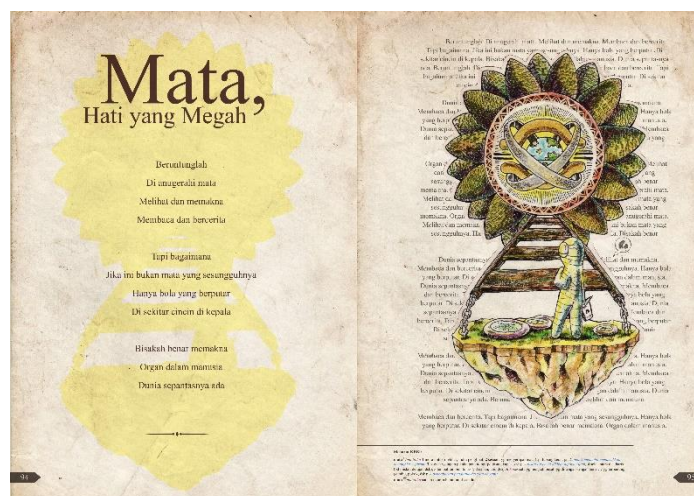
Gambar 64: *Rough layout* buku halaman 94-95 (Sumber: dokumentasi pribadi)

### 2) Comprehensive Layout



Gambar 65: *Comprehensive layout* buku halaman 94-95 (Sumber: dokumentasi pribadi)

### 3) Final Design



Gambar 66: *Final design* buku halaman 94-95 (Sumber: dokumentasi pribadi)

- a) Nama Media : Buku (halaman 94-95)
- b) Ukuran : 15 cm x 21 cm x 2
- c) Format : *Landscape* (2 x *Portrait*)
- d) Bahan : HVS 80 gram (*laser print*)

e) Keterangan :

(1) Teks:

(a) *Headline*: Mata

(b) *Subheadline*: Hati yang Megah

(c) *Body Copy*: Puisi (terlampir)

(d) *Signature*: Logo (*negative version*)

(e) *Closing Word*: Pengertian pada judul (*headline*) yang diambil dari KBBI.

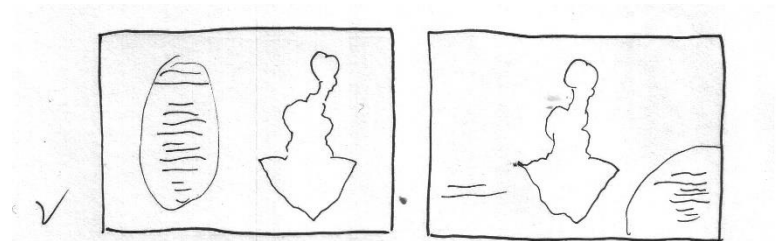
(2) *Font*: *Times New Roman*

(3) Visual: Tema “*Sunflower?*”, bunga matahari yang identik dengan warna cerah, maka pada *body copy* menggunakan *background* berwarna kuning cerah yang diambil dari bentuk siluet dari ilustrasi sebagai variasi juga dekorasi. *Headline* dan *subheadline* menggunakan warna coklat kehitaman. *Background* pada ilustrasi berupa teks puisi berwarna abu-abu. Teks tersebut diatur sedemikian rupa dan disusun secara acak serta berulang-ulang. Ilustrasi bergaya *Lowbrow* dengan visualisasi tanah yang terbang atau terangkat. Di atas tanah tersebut nampak seorang makhluk terpejam yang berbalut perban membawa *sketchbook* dan *drawing pen* tengah berada di sebuah jalan terbuat dari kayu kecokelatan. Bentuk lingkaran di dalamnya ada simbol seperti bumi yang ditutup oleh dua bidang cincin dengan kelopak dan garis-garis menjadi titik fokus ilustrasi tersebut.



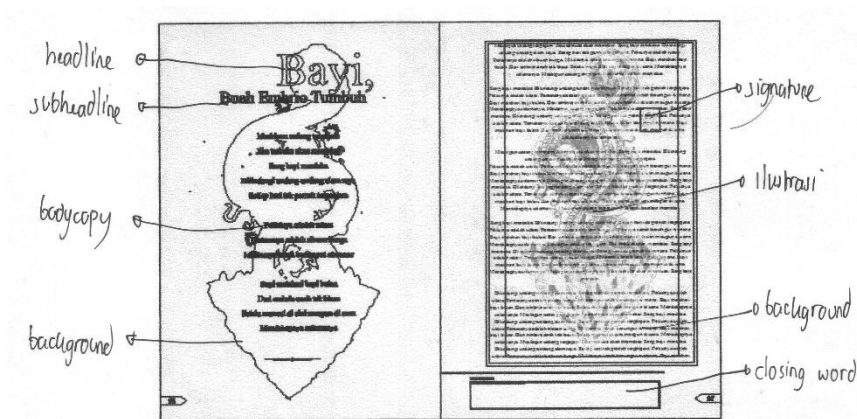
## Halaman 96-97

### 1) Rough Layout



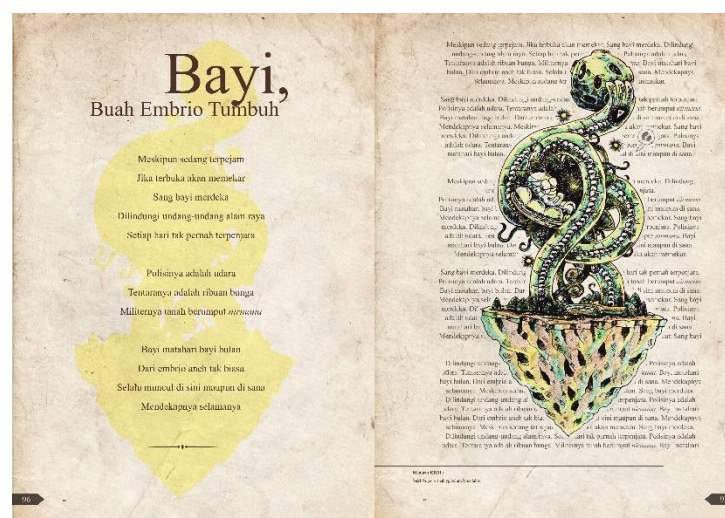
Gambar 67: *Rough layout* buku halaman 96-97 (Sumber: dokumentasi pribadi)

### 2) Comprehensive Layout



Gambar 68: *Comprehensive layout* buku halaman 96-97 (Sumber: dokumentasi pribadi)

### 3) Final Design



Gambar 69: *Final design* buku halaman 96-97 (Sumber: dokumentasi pribadi)



- a) Nama Media : Buku (halaman 96-97)
- b) Ukuran : 15 cm x 21 cm x 2
- c) Format : *Landscape* (2 x *Portrait*)
- d) Bahan : HVS 80 gram (*laser print*)

e) Keterangan :

(1) Teks:

(a) *Headline*: Bayi

(b) *Subheadline*: Buah Embrio Tumbuh

(c) *Body Copy*: Puisi (terlampir)

(d) *Signature*: Logo (*negative version*)

(e) *Closing Word*: Pengertian pada judul (*headline*) yang diambil dari KBBI.

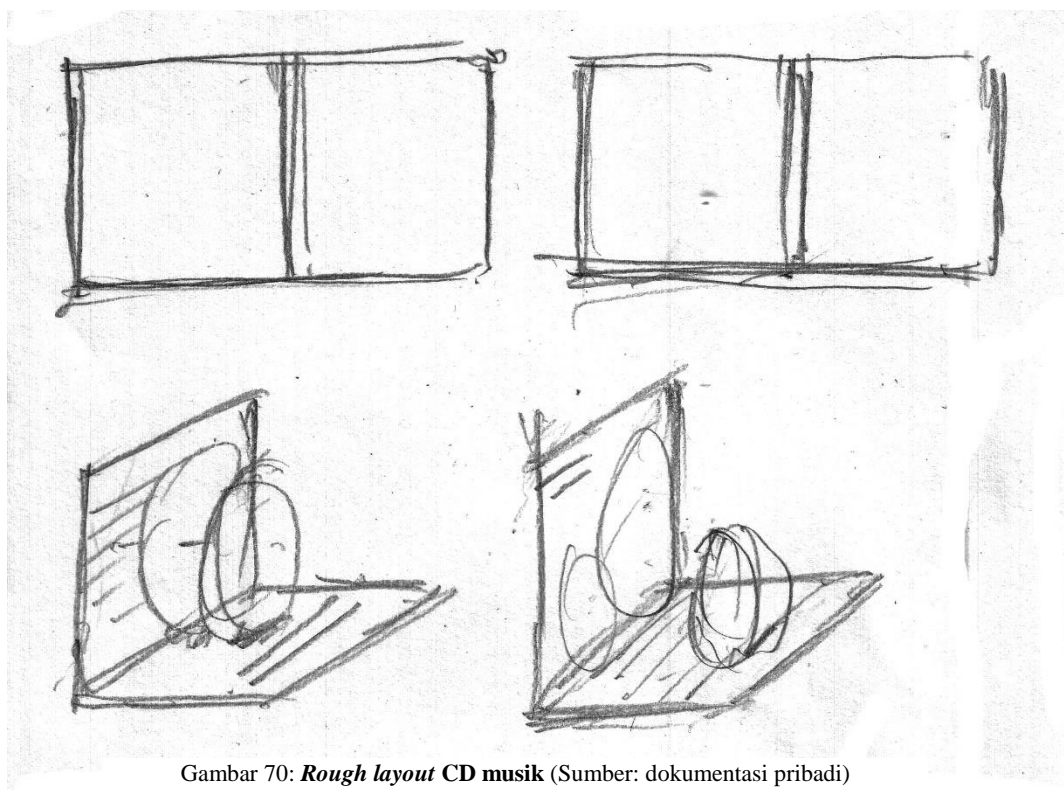
(2) *Font*: *Times New Roman*

(3) Visual: Tema “*Sunflower?*”, bunga matahari yang identik dengan warna cerah, maka pada *body copy* menggunakan *background* berwarna kuning cerah yang diambil dari bentuk siluet dari ilustrasi sebagai variasi juga dekorasi. Dominasi warna adalah krem. *Headline* dan *subheadline* menggunakan warna coklat kehitaman. *Background* pada ilustrasi berupa teks puisi berwarna abu-abu, teks tersebut diatur sedemikian rupa dan disusun secara acak serta berulang-ulang. Ilustrasi bergaya *Lowbrow Pop Suralisme* dengan dominasi warna dingin. Secara visual terlihat seorang bayi yang tertidur pulas di tengah kelopak bunga matahari. Tangan-tangan dengan tulang yang terlihat melingkar dan berputar dengan memegang bulan. Tangan tersebut berasal dari tanah. Terlihat juga kilauan bintang yang menerangi bayi tersebut. Garisnya tegas menggunakan arsiran cukup detail.

## 2. CD Musik (Album)

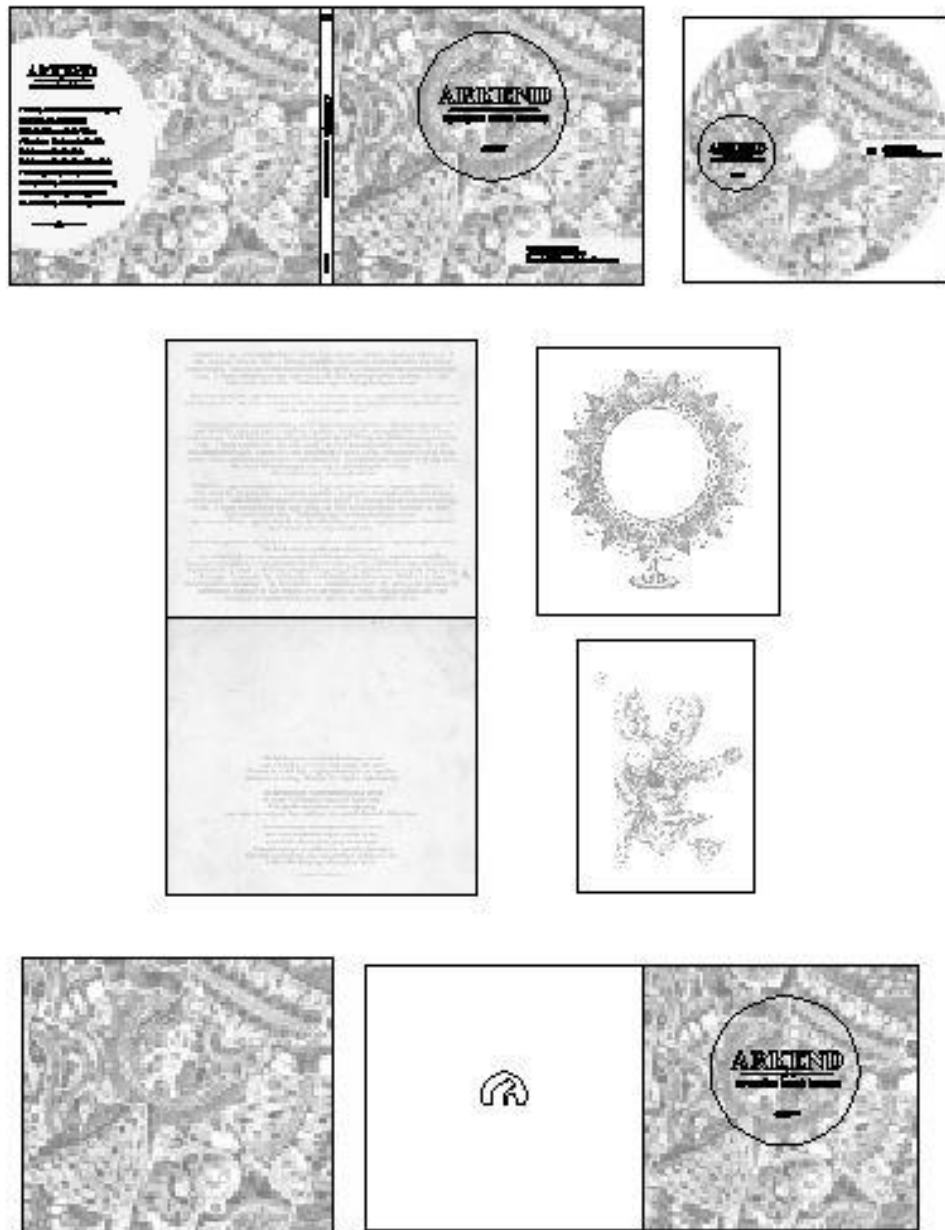
CD musik sebagai sarana pendekatan melalui medium suara. Buku yang hanya bisa dibaca dan dilihat, dengan adanya CD musik ini, karya Gigend menjadi lebih lengkap karena bisa dinikmati dengan indera pendengaran.

### a. *Rough Layout*



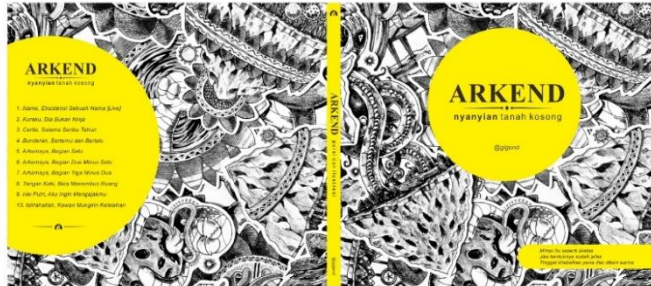
Gambar 70: *Rough layout CD musik* (Sumber: dokumentasi pribadi)

b. *Comprehensive Layout*



Gambar 71: *Comprehensive layout CD musik* (Sumber: dokumentasi pribadi)

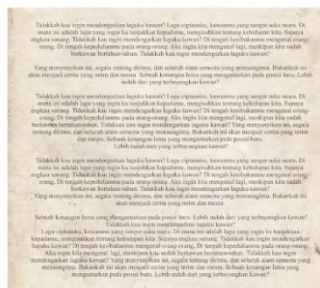
### c. Final Design



desain sampul album



desain CD



layer 1



layer 2



layer 3



ground



pop up dilihat dari sudut atas



pop up dilihat dari sudut bawah

desain bagian dalam album (pop-up)



desain bagian dalam album  
untuk menempatkan buku lirik



desain buku lirik atau syair  
dalam album

Gambar 72: **Final design CD musik** (Sumber: dokumentasi pribadi)

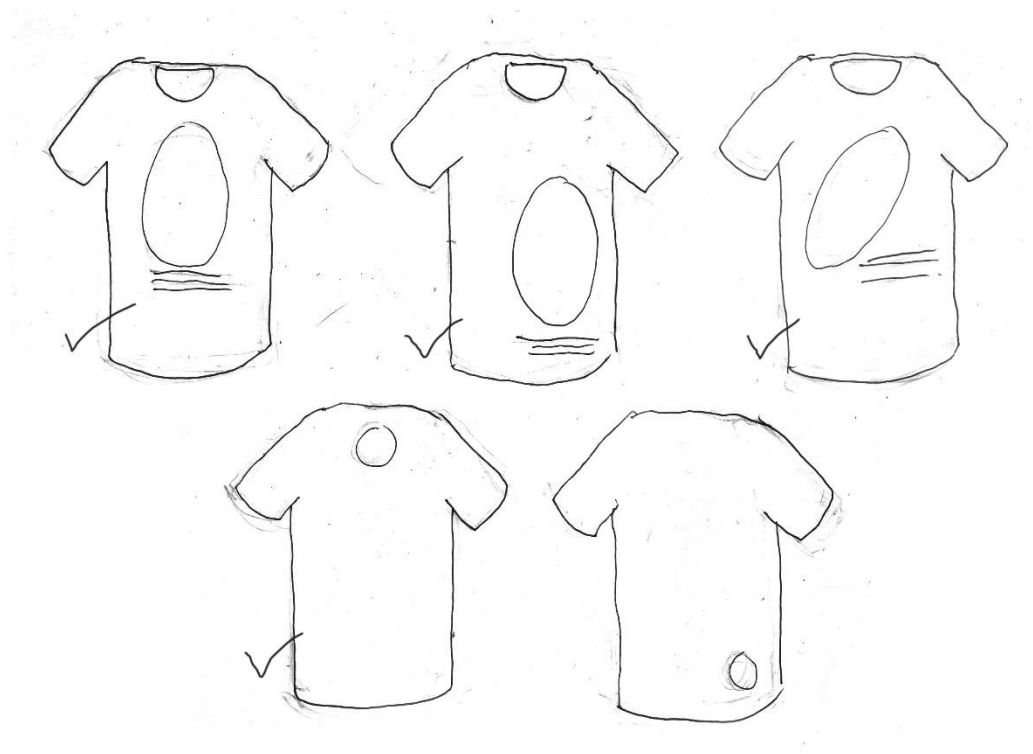
- 1) Nama Media : CD Musik (Album)
- 2) Ukuran : 14 cm x 12,5 cm
- 3) Format : *Various (Landscape & Portrait)*
- 4) Bahan : *Matte Paper 150 gram, Ivory 260 gram, Compact Disc*
- 5) Keterangan :

Desain CD Musik (album) mengacu pada desain buku. Desain *cover* depan dan belakang diselaraskan dengan desain *cover* pada buku dengan tetap mempertahankan warna monokrom yaitu *grayscale* dan warna kuning sebagai aksen. Begitu juga pada desain keping CD yang dibuat dengan mempertimbangkan unsur kesatuan pada keseluruhan desain. Sedangkan pada bagian belakang *cover* CD musik berisi judul lagu-lagu (total ada 10 lagu) yang diberi nomor urut dan menggunakan *font Times New Roman*. Pada bagian dalam CD Musik ada desain *pop-up*, efek bentuk 3 dimensi yang merupakan potongan, tempelan, dan lipatan suatu gambar atau *image* yang diletakkan di antara 2 lipatan. Efek 3 dimensi tersebut akan muncul ketika dibuka (Karnadi, 2005:43), yaitu berupa ilustrasi surealis, makhluk berwarna biru kekuningan yang membawa gitar dengan satu kepala yang menunduk dan dua kepala di bagian punggungnya sedang bernyanyi dan bermain harmonika sambil memejamkan mata. Di belakangnya ada lingkaran berbentuk bunga matahari berwarna merah kekuningan. *Background*, berupa teks puisi yang disusun secara acak. Di depan ilustrasi *pop-up* ada teks puisi. Bagian bawah *pop-up*, akan diselipkan buku lirik-lirik lagu pada album, cover depan berupa ilustrasi dan judul pada aksen lingkaran berwarna kuning, dan bagian belakang adalah logo Gigend yang mendominasi dengan *background* kuning.

### 3. Kaos

Kaos sebagai media untuk mengekspresikan karya *Lowbrow* Pop Surealisme, memiliki nilai fungsi yang bisa dipakai untuk semua kalangan. Dengan menggunakan media ini, tentu apresiator akan lebih dekat dengan karya Gigend karena bisa dipakai ke mana saja.

#### a. *Rough Layout*



Gambar 73: ***Rough layout kaos*** (Sumber: dokumentasi pribadi)

b. *Comprehensive Layout*



Gambar 74: *Comprehensive layout kaos* (Sumber: dokumentasi pribadi)



*c. Final Design*



Gambar 75: *Final design kaos* (Sumber: dokumentasi pribadi)



- 1) Nama Media : Kaos
- 2) Ukuran : *All Size*
- 3) Format : *Portrait*
- 4) Bahan : *Combed 30s sablon rubber*
- 5) Keterangan :

Desain kaos ada 8 diambil dari ilustrasi-ilustrasi pilihan yang mewakili keseluruhan konsep media perancangan. Teknik *drawing* pada ilustrasi dan visualnya detail, unik, dan menarik untuk diterapkan sebagai desain kaos.

Hampir keseluruhannya desain ditempatkan pada bagian tengah kaos yang berkesan simetris dan kuat. Namun ada beberapa desain yang disusun berbeda dan variatif yaitu pada desain nomor 7 dan 8. Ilustrasi ditempatkan di sisi bagian kanan bawah, dan satunya disusun dengan diagonal dengan teks tetap lurus horizontal.

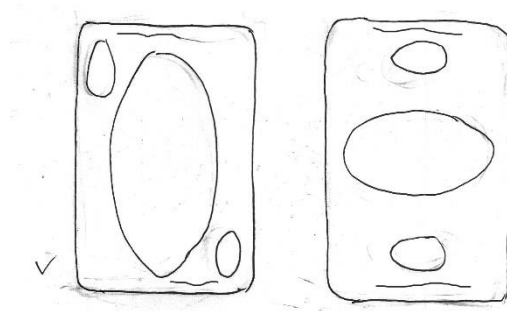
Pada warna kaos menggunakan abu-abu. Sedangkan pada bagian sablon rubber menggunakan 3 warna, antara lain hitam, putih, dan kuning. Selain pertimbangan produksi, warna hitam dan putih dipilih agar desain nampak minimalis (sederhana) namun elegan sekaligus memperjelas visual dan ilustrasinya. Sedangkan warna kuning digunakan sebagai aksentuasi dan pengikat.

Pada bagian bawah, terdapat puisi yang disusun sedemikian rupa, dengan font style italic, diambil dari ilustrasi yang bersangkutan. Desain kaos lebih mengutamakan ilustrasi sedangkan puisi digunakan sebagai pendukungnya.

#### 4. Kartu Permainan (*Playing Card*)

Kartu permainan atau *playing card*, dapat digunakan sebagai media hiburan untuk semua kalangan saat berkumpul ataupun bersantai. Dengan visualisasi karya-karya *Lowbrow Pop Suralisme Gigend*, sehingga *branding* dengan media ini, bisa menyentuh ke berbagai lapisan.

##### a. *Rough Layout*



Gambar 76: *Rough layout* kartu permainan (Sumber: dokumentasi pribadi)

##### b. *Comprehensive Layout*



Gambar 77: *Comprehensive layout* kartu permainan (Sumber: dokumentasi pribadi)

### c. Final Design



Gambar 78: **Final design kartu permainan** (Sumber: dokumentasi pribadi)

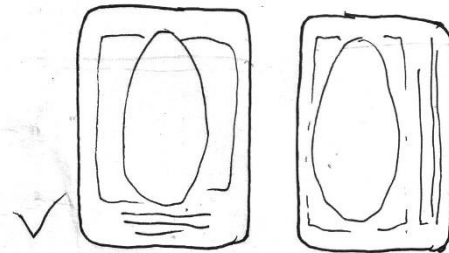
- 1) Nama Media : Kartu Permainan (*Playing Card*)
- 2) Ukuran : 6,3 cm x 8,8 cm
- 3) Format : *Portrait*
- 4) Bahan : *Ivory 260 gram*
- 5) Keterangan :

Desain kartu permainan mengacu pada desain buku. Ilustrasi-ilustrasi juga diambil dari perancangan pada buku. Total ada 56 kartu, yang terdiri dari 13 sekop, 13 hati, 13 keriting, 13 wajik, dan 2 joker. Pada sekop dan keriting lambangnya berwarna hitam, sedangkan pada hati dan wajik lambangnya berwarna biru. Penempatan ilustrasi diletakkan pada bagian tengah kartu di sisi tepi atas dan bawah ada judul dari ilustrasi berukuran kecil sedikit transparan yang menyatu dengan tekstur atau *background* dengan *font Times New Roman*. Pada bagian belakang mengacu pada desain cover pada buku, dengan ilustrasi yang disusun mempertimbangkan komposisi dan lingkaran kuning sebagai aksen.

## 5. Kartu Pos

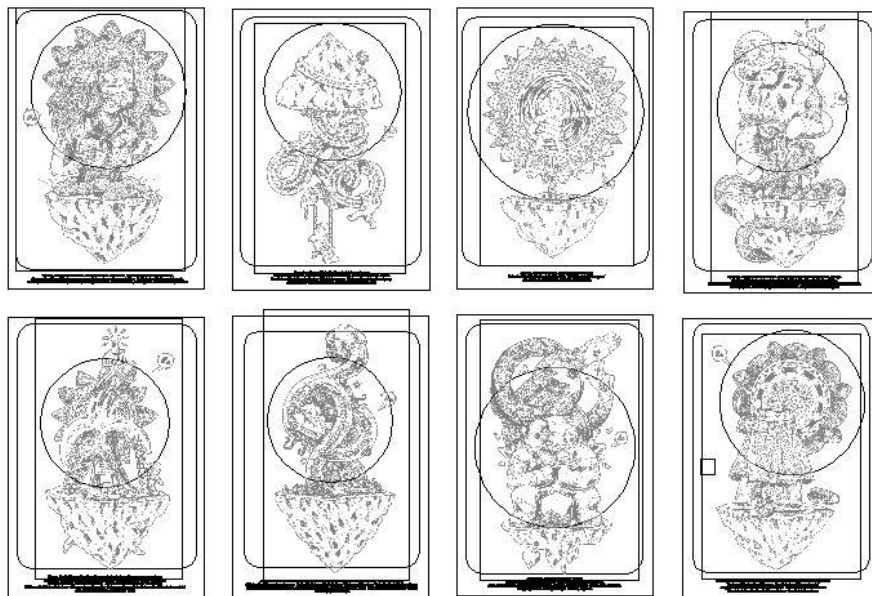
Meskipun kartu pos hampir lenyap karena fungsinya sudah tergantikan oleh surat elektronik, namun kartu pos memiliki nilai yang lebih baik yaitu menyimpan kenangan penerima atau pembuat pesan secara personal. Kartu pos juga bisa digunakan sebagai cara mendekatkan dan memperkenalkan karya *Lowbrow* dengan sentuhan visual yang khas dari karya Gigend, sajian visual kartu pos dan pesan yang ditampilkan dalam karya akan semakin menarik penikmat seni.

### a. *Rough Layout*



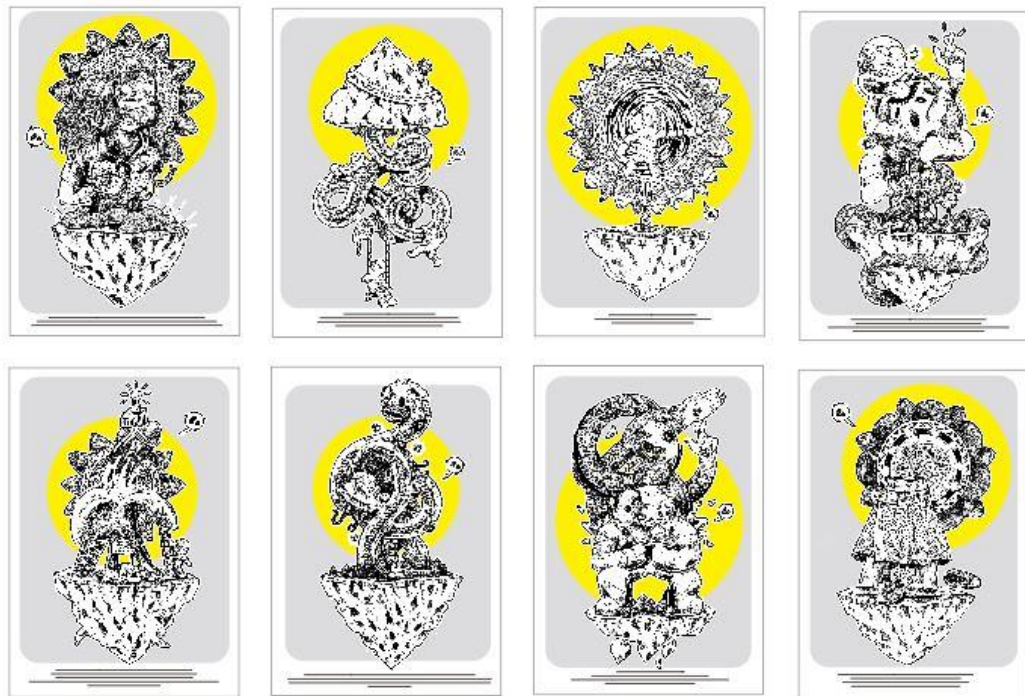
Gambar 79: *Rough layout* kartu pos (Sumber: dokumentasi pribadi)

### b. *Comprehensive Layout*

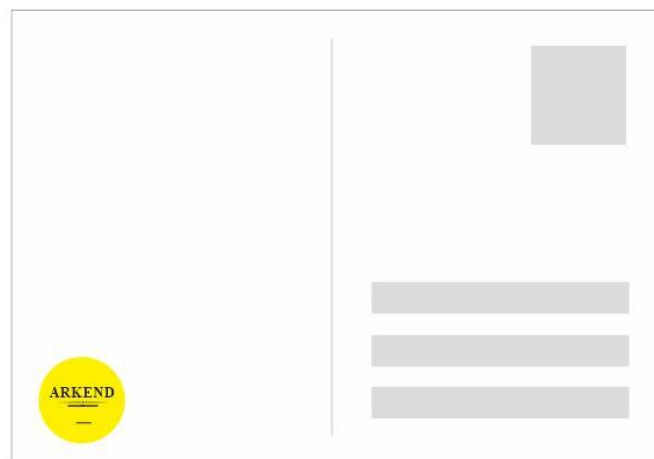


Gambar 80: *Comprehensive layout* kartu pos (Sumber: dokumentasi pribadi)

*c. Final Design*



Gambar 81: *final design* kartu pos bagian depan (Sumber: dokumentasi pribadi)



Gamba 82: *final design* kartu pos bagian belakang (Sumber: dokumentasi pribadi)

- 1) Nama Media : Kartu Pos
- 2) Ukuran : 11,5 cm x 16,5 cm
- 3) Format : *Portrait*
- 4) Bahan : *Texture Paper 260 gram*
- 5) Keterangan :

Desain kartu pos mengacu pada desain kaos, sedangkan pilihan ilustrasi dan pewarnaannya mengacu pada desain kaos. Ada 8 puisi dan ilustrasi dipilih yang digunakan sebagai desain kartu pos. 8 puisi dan ilustrasi hampir sama dengan desain pada media kaos, hal tersebut dengan pertimbangan publikasi, tidak semua ilustrasi akan diterapkan pada desain kartu pos karena dapat mengurangi nilai eksklusif dari isi buku. Jadi yang diambil dan diterapkan hanya sebagian saja.

Warna yang digunakan adalah hitam, putih, dan abu-abu dengan lingkaran berwarna kuning sebagai aksen dan pengikat. *Background* berwarna abu-abu muda agar ilustrasi nampak lebih menonjol sedangkan pada tepi berwarna putih. Di bawah ilustrasi ada ruang untuk teks puisi yang disusun memanjang (tidak bait per bait) dengan *font Arial* dan *font style italic*.

Pada bagian belakang di desain sebagaimana kartu pos pada umumnya. Yaitu ruang untuk menempelkan prangko, pesan, alamat pengirim, atau alamat penerima dengan warna abu-abu. Pada sisi bagian kiri bawah ada *signature* berupa judul perancangan media dan nama pengarang.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Gigend sebagai *self branding* dalam buku puisi dan ilustrasi *Lowbrow Pop Suralisme* bertujuan untuk mengekspresikan karya dengan gaya *Lowbrow Pop Suralisme* melalui berbagai media, antara lain buku, CD musik (album), kaos, kartu permainan, dan kartu pos. Hal tersebut juga sebagai sarana apresiasi dari seniman kepada penikmat seni dan masyarakat pada umumnya.

Berdasarkan analisis data, baik dari data primer maupun data pribadi mengenai karya Gigend yang bergaya *Lowbrow Pop Suralisme* dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Konsep perancangan buku puisi dan ilustrasi *Lowbrow Pop Suralisme* Gigend ini adalah konsep “*ark*” (bahtera), “*arka*” (cahaya), dan “*arkais*”, dapat dilihat dari isinya dengan tekstur semu kertas kuno yang juga memadukan unsur modern dengan tipografi yang mudah dibaca dan simbolisasi lingkaran kuning. Desain menampilkan ilustrasi dengan gaya *Lowbrow Pop Suralisme* menampilkan warna-warna yang variatif dengan dominasi warna krem atau kuning gading. Puisi dan ilustrasi menjadi satu kesatuan dengan ciri khas absurd, surealis, dan imajinatif.
2. Ciri khas *self branding* Gigend dapat dikenali dari berbagai segi. Misalnya dari logo dan juga puisi dan ilustrasi Gigend yang bergaya *Lowbrow Pop Suralisme* dengan ciri khas mumi dan tanah-tanah melayang atau terangkat, mengambil tema kegelisahan pribadi dan kehidupan sosial sehari-hari Gigend.

3. Jenis media untuk mengekspresikan karya *Lowbrow* Pop Surealisme Gigend antara lain melalui buku, CD musik (album), kaos, kartu permainan, dan kartu pos.

## **B. Saran**

1. Bagi mahasiswa Seni Rupa hendaknya Tugas Akhir Karya Seni ini dijadikan sarana dan studi literatur untuk belajar kembali merancang konsep, kemudian dikembangkan dan divisualisasikan dengan media-media yang sesuai dengan tujuan dan sasaran.
2. Bagi para seniman baik desainer, sastrawan, musisi, atau perupa. Diharapkan dapat memunculkan ide-ide kreatif, misalnya dalam memadukan berbagai konsep dan disiplin keilmuan untuk memperoleh pemikiran dan hasil karya yang dinamis dan baru.
3. Khususnya untuk perancang atau desainer grafis, hendaknya memperhatikan teori-teori dalam desain misalnya prinsip, komposisi, dan elemen-elemen visual, sehingga desain yang dirancang tidak hanya menarik dari satu segi saja, tetapi desainer grafis dapat menjelaskan dan mempertanggungjawabkan hasil karyanya dengan alasan-alasan yang ilmiah dan logis. Desainer grafis juga tidak hanya berlatih pada area digital saja, tetapi juga perlu meningkatkan teknik manual dan eksplorasi dengan berbagai media agar memiliki kemampuan yang lebih dan ciri khas dengan desainer grafis lain.
4. Bagi para penikmat seni dan masyarakat umum, harapannya karya seni dalam bentuk media buku dan media-media pendukung lainnya ini dapat diapresiasi dan dinikmati, sehingga hubungan atau komunikasi antara seniman dan



apresiator dapat menimbulkan dinamika dan diskusi demi perkembangan dunia seni. Juga agar pikiran-pikiran keduanya semakin terbuka dan saling menerima perubahan.

5. Bagi Gigend, harapannya agar dapat terus berkarya. Baik berkarya rupa, sastra, maupun musik, agar ciri khas atau karakter dari karya-karyanya semakin kuat. Teknik-teknik yang dipelajari dan dihasilkan semakin berkembang. Sehingga karya seninya dapat diterima masyarakat luas baik dalam cakupan nasional maupun internasional.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arntson, Amy E. 2007. *Graphic Design Basics, Fifth Edition*. Belmont: Thomson Higher Education.
- Atkins, Robert. 1990. *Art Speak*. New York: Abbeville Press Publishers.
- Baiq, Pidi. 2009a. *Drunken Mama*. Bandung: DAR! Mizan.
- \_\_\_\_\_. 2009b. *Drunken Marmut*. Bandung: DAR! Mizan.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Al-Asbun: manfaatulngawur*. Bandung: DAR! Mizan.
- \_\_\_\_\_. 2012. *At-Twitter*. Bandung: DAR! Mizan.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Drunken Monster*. Bandung: Pastel Books.
- Camus, Albert. 1985. *Orang Asing*. Terjemahan Apsanti Djokosujatno dari L' etranger. Jakarta: Djambatan.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Dharsono. 2003. *Tinjauan Seni Rupa Modern (Buku Ajar)*. Surakarta: Departemen Pendidikan Nasional Sekolah Tinggi Seni Indonesia.
- \_\_\_\_\_. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Penerbit Rekayasa Sains.
- Esslin, Martin. 1961. *The Theatre of the Absurd*. New York: Doubleday & Company, Inc.
- FP, Marchella. 2013. *Generasi 90an*. Jakarta: POP.
- Hassan, Fuad. 1992. *Berkenalan dengan Eksistensialisme*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Hendratman, Hendi. 2010. *Tips n Trix Computer Graphics Design!*. Bandung: Informatika Bandung.
- Irawan, Bambang dan Priscilla Tamara. 2013. *Dasar-Dasar Desain: Untuk Arsitektur, Interior-Arsitektur, Seni Rupa, Desain Produk Industri, dan Desain Komunikasi Visual*. Depok: Griya Kreasi (Penebar Swadaya Grup).
- Irving B. Weiner, Donald K. Freedheim. 2003. *Handbook of Psychology*. John Wiley and Sons.

- Jefkins. Frank, 1995. *Periklanan*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Jonru. 2009. *Menerbitkan Buku Itu Gampang!*. Solo: Tiga Serangkai.
- Kaputra, Catherine. 2011. *You Are A Brand! How Smart People Brand Themselves for Business Succes*. Jakarta: GagasMedia.
- Karnadi, Hartono. 2005. *Perancangan Desain Grafis Jajan Pasar: Tesis*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta
- Kasali, Rhenald. 2013. *Camera Branding: Cameragenic vs. Auragenic*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kasim, Razali. 1994. "Mazhab-Mazhab Sastra: Periodisasi, Aliran, atau Kritik Sastra?". *Horison XXIX* (10—11), hlm. 48—56. Jakarta.
- Kotler, Philip dan Armstrong. 2003. *Dasar-Dasar Pemasaran, jilid 1. edisi kesembilan*. Jakarta: PT INDEKS kelompok GRAMEDIA.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Latifah, Arsianti. 2009. *Diktat Desain Komunikasi Visual I*. Yogyakarta: FBS UNY.
- Nauman, Indra Jaya. 2001. *Penuntun, Mengenali, Memahami, dan Menghargai Puisi*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Osborne, Harold (ed). 1987. *The Oxford Companion to 20th Century Art*. New York: Oxford University Press.
- Pedersen, David. 1994. *Cameral Analysis: A Method of Treating the Psychoneuroses Using Hypnosis*. London, U.K.: Routledge.
- PinkGirlGoWild. 2011. *Racun, Puisi & Sketsa*. Jakarta: Glitzy Book Publishing.
- Pinurbo, Joko. 2013. *Haduh, Aku Di-follow*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Pujiriyanto. 2005. *Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer)*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Roam, Dan. 2013. *Blah Blah Blah: Apa yang Harus Dilakukan ketika Kata Kehilangan Makna*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

- Rustan, Surianto. 2008. *Layout, Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, Surianto. 2010. *Font & Tipografi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2006. *Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan*. Yogyakarta: Dimensi Press.
- Saptono, Hariadi. 2013. *Pameran Ilustrasi Cerpen Kompas 2012*. Jakarta: Harian KOMPAS.
- Scneede, Uwe M. (Transl. Maria Pelikan). 1973. *Surrealism*. New York: Harry N. Abrams, Inc., Publishers.
- Stangos, Nikos (ed). 1995 (3rd Edition). *Concept of Modern Art From Fauvism to Post Modernism*. London: Thames and Hudson.
- Sulastianto, Hari. 2009. *Surealisme: Dunia Khayal Otomatisme*. Bandung: UPI.
- Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.
- Sutanto, T. 2005. ‘‘Sekitar Dunia Desain Grafis/Komunikasi Visual’’. *Pura-pura Jurnal DKV ITB Bandung*. 2/Juli, hlm. 15-16.
- Tinarbuko, Sumbo. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Tjiptono, Fandy. 2006. *Manajemen Pelayanan Jasa*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Wehmeier, Hornby Sally. 1995. *Oxford Advanced Learner’s Dictionary (5th ed.)*. New York: Oxford University Press.
- Wellek, René dan Austin Warren. 2013. *Teori Kesusastraan*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Widagdo. 1993. ‘‘Desain, Teori, dan Praktek’’. *Seni Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*. BP ISI Yogyakarta III/03.
- Wilson, Glenn Daniel. 1991. *Psychology and Performing Arts*. Taylor & Francis.

# LAMPIRAN

## KUMPULAN PUISI GIGEND

### CHAPTER I: *Routinity?*

<p><b>Tanah, Terangkat Jadi Ruang</b></p> <p>Tanah ini sudah kekurangan ruang Bahkan untuk sekedar bermain Oh Tuhan jangan persempit kami</p> <p><b>tanah</b> <sup>1</sup> /<i>la-nah / n</i> <sup>1</sup> permukaan bumi atau lapisan bumi yg di atas sekali; <i>hujan membasahi --</i>; <b>2</b> keadaan bumi di suatu tempat; - <i>nya gersang, tidak dapat ditanami</i>; <b>3</b> permukaan bumi yg diberi batas: <i>pemerintah menyediakan -- seluas tiga hektar untuk permukiman para transmigran</i>; <b>4</b> daratan: <i>peraturan payung itu tewas setelah jatuh terpasang di --</i>; <b>5</b> permukaan bumi yg terbatas yg ditempati suatu bangsa yg diperintah suatu negara atau menjadi daerah negara: negeri; negara; -- <i>Eropa; -- Melayu</i>; - <i>Toraja</i>; <b>6</b> bahan-bahan dr bumi; bumi sbg bahan sesuatu (pasir, napal, cadas, dsb): <i>bata dan genting dibuat di --</i>; <b>7</b> dasar (wama, cat, dsb): <i>kain itu -- nya putih, coraknya cokelat dan hitam</i>; --<i>lembah kandungan air, kayu bengkok titian kera</i>, pb kejahatan tidak terjadi kalau tidak disebabkan oleh keadaan lain; di <i>mana -- dipijak, di satu langit dijunjung</i>, pb hendaklah mengikuti adat negeri yg didiami; <i>mendapati -- terbaik</i>, pb mendapati mayat sudah terkubur; <i>dp hidup bercerin bangkai lebih baik mati berkalgan --</i>, pb dp menanggung malu lebih baik mati; <i>spt Belanda minta --</i>, <i>diberi kuku hendak menggarut</i>, pb apabila seseorang diberi sedikit, ia menginginkan lebih banyak lagi; <i>gerakan di bawah --</i>, ki gerakan gelap (rahasia);</p> <p><b>Televisi, Berita Hari Ini</b></p> <p>Berita hari ini tidak ada apa-apa Jangan lupa berdiri Dan makan dua puluh tujuh kali sehari Bila mampu</p> <p><b>televisi</b> /<i>la-vi-si / télévisi / n</i> <sup>1</sup> sistem penyiaran gambar yg disertai dng bunyi (suara) melalui kabel atau melalui angkasa dng menggunakan alat yg mengubah cahaya (gambar) dan bunyi (suara) menjadi gelombang listrik dan mengubahnya kembali menjadi berkas cahaya yg dapat dilihat dan bunyi yg dapat didengar; <b>2</b> pesawat penerima gambar siaran televisi;</p> <p><b>Sarapan, Jangan Gosipkan Umum</b></p> <p>Jangan gosipkan umum, semakin buruk Jangan gosipkan umum yang gila Gosipkanlah sarapan hari ini apa</p> <p><b>sarap, menyarap</b> <sup>1</sup> /<i>sa-rap, me-nya-rap / v</i> makan sesuatu pd pagi hari (sbg alas perut agar terhindar dr sakit perut yg kronis); makan pagi; <i>kalau tidak --, mengantuk saja aku rasanya</i>; <i>selemp pagi ia -- sebelum ubi dng sepagas kope</i>;</p> <p><b>menyarapi</b> /<i>me-nya-rapi / v</i> menyarap;</p> <p><b>sarapan</b> /<i>sa-rap-an / n</i> makanan pagi hari; makanan pd pagi hari;</p> <p><b>Otak, Terbuka dan Tertutup</b></p> <p>Mereka bilang pikiran itu seperti parasut Takkan berfungsi bila tak terbuka Kalau boleh menambahkan Pikiran itu juga seperti kamar Takkan bergairah bila tak tertutup</p> <p><b>otak</b> <sup>1</sup> <sup>1</sup> benda putih yg lunak terdapat di di rongga tengkorak yg menjadi pusat saraf; <i>benak, dia tewas di kecek-kecek itu, kapalanya pecah dan -- nya bercacaran</i>; <b>2</b> ki alat berpikir; pikiran; <i>benak: tajam -- nya</i>; <i>panda: miring</i>; <i>adaq qila: memeras (memutar) --</i>, memikirkan dng susah payah; <b>3</b> ki biang keladi; tokoh; pembong -- <i>kejahatan</i>, yg merencanakan (memimpin, menepalai) suatu kejahatan;</p> <p><b>otak, otak-otakan</b> <sup>2</sup> /<i>otak, otak-otak-an / Jk a</i> <sup>2</sup> suka berbuat yg bukan-bukan (supaya disebut pemberani dsb); ugali-ugali; gila-gilaan</p>	<p><b>Bumi, Kini Jadi Kotak</b></p> <p>Bumi yang kotak Bumi memang kotak Kenapa harus dibundar-bundarkan ?</p> <p><b>bumi</b> /<i>bu-mi / n</i> <sup>1</sup> planet tempat manusia hidup; dunia; jagat: <i>sampai sekarang orang berpendapat bahwa manusia hanya terdapat di --</i>; <b>2</b> planet ke-3 dr matahari; <b>3</b> permukaan dunia; tanah: <i>kakinya seolah-olah tidak berpijak di --</i>; -- <i>berputar zaman beredar</i>, pb keadaan zaman selalu berubah; <i>sesaan-besarnya -- diampar tak kena</i>, pb perkara yg kelihatannya mudah, tetapi sebenarnya susah menyelesaikan; -- <i>mana yg tak kena hujan</i>, pb setiap orang berbuat salah; di <i>mana -- dipijak, di sana langit dijunjung</i>, pb harus menyesuaikan diri dng adat dan keadaan tempat tinggal; <i>jadi -- langit</i>, pb menjadi orang tempat menggantungkan nasib dan harapan; <i>terban -- tempat berpijak</i>, pb hilang tempat menggantungkan harapan;</p> <p><b>Hujan, Pulau Penyuka Hujan</b></p> <p>Ada payung bawahnya hujan Membasahi teduhnya memeluk badai mengguyur badan</p> <p>Beberapa orang diam lalu menjerit pelan Hanya mereka yang wajib merasakan Tanpa jas hujan tanpa mantol</p> <p>Mereka tidak sadar Apa yang dimaksud masuk angin Level sakit yang begitu parah juga tidak Begitu cepat, bergerimis saja, seperti biasa</p> <p><b>hujan</b> /<i>hu-jan / n</i> <sup>1</sup> titik-titik air yg berjatuhan dr udara krm proses pendinginan; <b>2</b> ki yg datang dsb banyak-banyak; -- <i>uang</i>; -- <i>peluru</i>; - <i>traju</i>; -- <i>berbalik ke langit</i>, pb orang berkuasa (pandai, kaya, dsb) minta tolong kpd orang yg lemah (bodoh, miskin, dsb); -- <i>berpohon, panas berasal</i>, pb segala hal tentu ada sebabnya; -- <i>emas di negeri orang</i>, -- <i>batu di negeri sendiri, baik jua di negeri sendiri</i> / -- <i>koris lembing di negeri kita</i>, -- <i>emas perak di negeri orang, baik jua di negeri kita</i>, pb sebaik-baik negeri orang tidak sebaik negeri sendiri; -- <i>menirsa bumi</i>, pb kita tidak dapat melepaskan diri dr perintah orang yg berkuasa; -- <i>baik sekali jatuh, sampai tak sekali erat</i>, pb suatu pekerjaan tidak dapat diselesaikan sekaligus; keberuntungan dan kebahagiaan itu tidak sekali datang; <i>ada -- ada panas, ada hari boleh balas</i>, pb selalu ada kesempatan untuk membalas dendam; -- <i>jatuh ke pasir</i>, pb kebaikan yg tidak terbalas; <i>ke mana tumpah -- dr bubungan, kalau tidak ke cucuran atap</i>, pb anak akan menurut sifat atau teladan orang tuanya; <i>sedikit -- banyak yg basah</i>, pb kecelakaan yg kecil membawa akibat yg besar; <i>selama -- akan panas jua</i>, pb sebab-sebab kesesahan, akhirnya akan datang juga waktu yg baik; <i>tidak -- lagi becok, ini pula --</i>, pb sedangkan kita tidak berbuat saja disangka orang, terlebih pula kalau kita benar-benar berbuat;</p> <p><b>Tang, Perkakas Pindah Tangan</b></p> <p>Teman yang membawa tang Dia tipikan ke teman satunya Tanpa sepengetahuan dari kepala</p> <p>Menjadi bingung atau pun curiga Kemana harus mencari, berkomunikasi Kejujuran lama Terlambat, beberapa bulan kemudian datang Yaitu dia yang mengembalikan</p> <p>Juga paku-paku dan palu Akhirnya tersimpan kembali Di kotak perkakas kecil tersembunyi</p> <p><b>tang</b> <sup>1</sup> <sup>1</sup> alat untuk menjepit (mencabut, memotong) paku dsb</p>	<p><b>Mandi, Meraih Kesuksesan</b></p> <p>Mandi adalah wajib katanya Wajib mandi ataukah mandi wajib</p> <p>Dimana bisa merasa suci Di tengah ketelanjangan Terkungkum menggenang Diam-diam mengalirkan denyut nadi</p> <p>Ditengah tempat bak dera Sepi yang akan leluasa Jangan engkau temani Malu tubuh ini</p> <p>Dengan air, tanpa air Yang disebut jernih dan dingin Karena jika ikan Akan mandi setiap mili Tapi manusia butuh mandi setiap hari</p> <p><b>mandi</b> <sup>1</sup> /<i>man-di / v</i> <sup>1</sup> membersihkan tubuh dng air dan sabun (dng cara menyiramkan, merendamkan diri di air, dsb); <i>hari libur banyak orang -- di laut</i>; <b>2</b> ki bermandi; <b>3</b> ki dipenuhi oleh (cahaya, uang, dsb); <i>kota yg -- cahaya</i>; -- <i>di cusuk</i>, pb seba tanoquna tidak cukup; -- <i>sedrus</i>, pb mendapat pujian yg belum pd tempatnya; <i>bak - di air kiambang, pelak lepas gatal pun datang</i>, pb sesuatu yg diperoleh itu sekalipun berquna juga, tetapi kemudian men datangkan yg lebih menviksa; <i>orano -- beresalam, awak -- berlimba</i>, pb orang mendapat keuntungan besar berlimpah-limpah, awak mendapat keuntungan kecil saja; <i>mati-mati -- biar basah</i>, pb jangan kepalang tanoquna;</p> <p><b>mandi</b> <sup>2</sup> /<i>man-di / Jw a</i> <sup>2</sup> mujarab; manjur</p> <p><b>Harmonika, Melodi Bersama Kawan</b></p> <p>Ingin berikan harmonika Agar diri senang dan berlatih meniup dan menghirup Diatonik ataupun kromatik</p> <p>Nafas kau anggap perjuangan Nafas ku anggap pengorbanan Untuk berproses menuju nada, ika</p> <p>Harmonika dari harmoni Ika dari satu Bersama, bermain, bermusik Membebaskan suara Dari sela-sela bahaya</p> <p><b>harmonika</b> /<i>har-mo-ni-ka / n</i> <sup>1</sup> alat musik tiup dng lubang-lubang nada berlidah-lidah yg mengeluarkan bunyi krm lidah-lidah itu bergetar pd waktu ditiup</p> <p><b>Merek, Arti Sebuah Nama</b></p> <p>Tuhan, jikalau pribadi hidup tanpa nama Apakah pribadi harus mencari nama lagi Untuk nama yang belum ada</p> <p>Lalu</p> <p>Apa yang kau pikirkan tentang arti sebuah nama Atau apakah nama itu jadi berarti Ketika nama itu kau sebut berkali -- kali</p> <p><b>merek</b> /<i>me-rek / mérek / n</i> <sup>1</sup> tanda yg dikenakan oleh pengusaha (patnik, produsen, dsb) pd barang yg dihasilkan sbg tanda pengenal; cap (tanda) yg menjadi pengenal untuk menyatakan nama dsb; <i>pisau ini tidak ada -- nya</i>; <b>2</b> ki kegagahan; keunggulan; kualitas;</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## CHAPTER II: *Immortal?*

<p><b>Tengkorak, Katanya Simbol Keabadian</b></p> <p>Tengkorak yang melindungi <i>ruby</i> Letak yang sulit dijangkau Dengan tulang rapuh, dia yakin akan rubuh</p> <p>Jantungnya aba dari di, abadi Meskipun hilang memudar fiksi Abstraksinya tak henti menari Menjadi kekal hukum energi</p> <p><b>tengkorak</b> /teng-ko-rak/ <i>n</i> bagian yg keras dan bertulang dr kepala dan berfungsi melindungi otak; tulang kepala; kranium</p> <p><b>Kura-Kura, di Balik Memedi Manuk</b></p> <p>Tak bicaranya batunya, bicara udangnya Tak bicara orang-orangnya, Bicara kura-kuranya</p> <p>Kura-kura ku bukan ninja Dia kura-kura biasa hidup ratusan tahun Sendiri tanpa kekasih</p> <p>Kura-kura ku membawa rumah bukan rumahku tapi rumahnya yang tidak sebesar rumahku tapi cukup untuknya</p> <p>kura-kura pandai menulis dia tulis cerita sepanjang hidupnya yang lama ratusan tahun</p> <p>agar laut bisa membacanya saat rumah dan dirinya berpulang</p> <p><b>kura-kura</b> /ku-ra-ku-ra/ <i>n</i> binatang melata berkaki empat, punggungnya berkulit keras, hidup di air dan di darat; <i>Testudinidae</i>, 2sesuatu yg bentuknya spt (punggung) kura-kura; 3 induk kunci qantuna; repuh-repuh; ~ (<i>hendak</i>) <i>memanjat kayu</i>, <i>pb</i> sesuatu yg mustahil tercapai (terjadi dsb); ~ <b>jendela</b> balok jendela; ~ <b>kaki</b> bagian kaki sebelah atas (punggung kaki); ~ <b>tangan</b> bagian tangan sebelah atas (punggung tangan)</p> <p><b>Mekanik, Wujud Keluwesan</b></p> <p>Transformasi mekanik Wujud keluwesan Hadir bersama baja yang menyelimuti</p> <p>Kini harus merelakan ideologinya Demi mengangkat kembali Apa yang dulu tumbuh subur</p> <p>Budaya? iya? Nenek moyang? Iya? Yang mana? Semuanya</p> <p><b>mekanik</b> /me-ka-nik/ <i>mekanik</i> <i>n</i> ahli mesin</p>	<p><b>Bundaran, Melingkar Berputar</b></p> <p>Banyak simbol kesia-siaan ditemui Terhalang oleh mobil taksi Masih disinari lampu-lampu kecil menari Bersama tempat sampah Organik dan an-organik</p> <p>Melingkar, berputar Mendaur, merulang Lalu pergi, lalu kembali Terus berlanjut berganti</p> <p>Roda dua, roda tiga, roda empat Bahkan tak beroda Memiliki arusnya Melebar sekaligus memadat Ini yang dinamakan, lingkaran, di bundaran</p> <p><b>bundar</b> <sup>1</sup> /bun-dar/ <i>a</i> berbentuk lingkaran (melengkung) dng jari-jari yg sama; <i>meja</i> ~;</p> <p><b>membundar</b> /mem-bun-dar/ <i>v</i> menjadi bundar; <i>bulan sudah</i> ~;</p> <p><b>membundarkan</b> /mem-bun-dar-kan/ <i>v</i> membuat menjadi bundar; membuatkan;</p> <p><b>bundaran</b> /bun-dar-an/ <i>n</i> lingkaran; barang yg bundar</p> <p><b>Nur, Kucing Tak Berumur</b></p> <p>Nur kau kucingku Mungkinkah sudah makan Meski aku tak memberimu makan</p> <p>Nur kau adalah kucing mandiri Kau bisa bekerja tanpa aku</p> <p>Kadang kau pendiam Kadang kau berlari Kau bersuara dan menjerit selalu Kau kucing yang suka bertualang</p> <p>Aku ingin melihatmu tumbuh dewasa Menjadi kucing yang besar Dan punya anak berjumlah dua puluh tujuh</p> <p>Nur kau di dalam kamar berlari-lari Menghancurkan isi kamarku Tetapi aku yang selalu memperbaikinya</p> <p><b>nur</b> <i>n</i> cahaya; sinar</p>	<p><b>Burung, Bebas Dalam Sangkar</b></p> <p>Aku dikoleksi oleh mereka Manusia yang melihat pesona Padahal aku tak memamerkannya Menangkapku begitu ke penangkaran</p> <p>kepakan sayap dan suara merdu Juga bulu warna-warniku Jadi objek yang harus dinikmati mereka</p> <p>Mengatasnamakan aku Menjadi panggilan sebayanya Untuk memiliki jutaan spesies-spesies ku</p> <p>Kenapa aku harus bebas Jika di dalam sangkar Aku dapat meraih kedamaian</p> <p>Tak harus repot-repot cari makan Jika mati ya mati saja tua Bukan karena diburu dan dibunuh Oh terima kasih manusia</p> <p><b>burung</b> /bu-rung/ <i>n</i> 1 binatang berkaki dua, bersayap dan berbulu, dan biasanya dapat terbang; unggas; 2 sebutan jenis unggas (biasanya yg dapat terbang); 3 <i>cak</i> kemaluan laki-laki; - <i>terbang dipipis lada</i>, <i>pb</i> sesuatu yg belum tentu diperoleh sudah dirancang pemakalannya; <i>kuat</i> ~ <i>km sayap</i>, <i>pb</i> tiap-tiap orang memiliki kekuatannya (kemampuannya); <i>satu sanepor dua</i> ~, <i>pb</i> dua orang perempuan sama-sama menghendaki seorang laki-laki;</p> <p><b>Mawar, Serta Anak Panah</b></p> <p>Tidak mempunyai duri Tidak berwarna merah dan biru Kisah mawar pembohong dan anak panah</p> <p>Berada di pulau bernama pulau mawar Berkelana mencari kehidupan Ganas dan mematikan</p> <p>Aku tertusuk durinya Tertusuk sampai ke jantungku Tapi entah kenapa Aku masih bertahan Sakitnya tiada ampun</p> <p><b>mawar</b> <sup>1</sup> /ma-war/ <i>n</i> 1 tanaman perdu suku <i>Rosaceae</i>, meliputi ratusan jenis, tumbuh tegak atau memanjat, batangnya berduri, bunganya beraneka warna, spt merah, putih, merah jambu, merah tua, berbau harum; 2 bunga mawar; bunga ros;</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p><b>Ganesa, Pendidikan Adalah Pelita</b></p> <p>Ini sebelum datang ke kota pendidikan          Permissi pada langkah kaki agar direstui          Kudapati ilmu berceceran kesana kemari          Ku susun ribuan hari</p> <p>Relief Ganesha terukir pada desainku hari ini          Aku raba nyata-nyata penuh tanda          Tak mendikte, berbeda tak bijaksana          Damai dalam konflik rekannya</p> <p>Pada novel berpena emas          Menulis sebagaimana fiksi dan nyata          Di antara keduanya dari rahasia-rahasia</p> <p>Aku tak tahu pelita          Di belantika raya tulisan Sang Ganesa          Cemerlang dan brilian          Dari alam atau manusia saja          Guru? Ilmu? Baku?</p> <p><b>Ganesa</b> (Sanskerta गणेश) adalah salah satu dewa terkenal dalam agama Hindu dan banyak dipuja oleh umat Hindu, yang memiliki qelar sebagai Dewa pengetahuan dan kecerdasan, Dewa pelindung, Dewa penolak bala/bencana dan Dewa kebijaksanaan. Lukisan dan patungnya banyak ditemukan di berbagai penjuru India, termasuk Nepal, Tibet dan Asia Tenggara. Dalam relief, patung dan lukisan, ia sering digambarkan berkepala gajah, berlengan empat dan berbadan gemuk. Ia dikenal pula dengan nama <i>Ganapati</i>, <i>Winayaka</i> dan <i>Pilleyar</i>. Dalam tradisi pewayangan, ia disebut <i>Bhatara Gana</i>, dan dianggap merupakan salah satu putera Bhatara Guru (Siwa). Berbagai sekte dalam agama Hindu memujanya tanpa memedulkan golongan. Pemujaan terhadap Ganesa amat luas hingga menjalar ke umat Jaina, Buddha, dan di luar India. (<a href="http://id.wikipedia.org/wiki/Ganesa">http://id.wikipedia.org/wiki/Ganesa</a>)</p> <p><b>Buta, Hanya Satu Sisi</b></p> <p>Kemarin melihat penampakan          Di televisi acara masih dunia lain          Iya, dilingkari warna merah agar jelas          Di tambah narasi juga teks meyakinkan</p> <p>Ada pengakuan dari paranormalnya          baju biasa kadang misterius hitam          Ditambah ketakutan sang penantang          Oh jadi tercengang</p> <p>Dua bola pun terpejam pelan          Penampakan itu lebih jelas          Ternyata semakin jelas          Terbuka!          Hah? kok jadi hilang?</p> <p><b>buta</b> <sup>1</sup> /bu-ta / <b>a</b> tidak dapat melihat krn rusak matanya; tunanetra: <i>Braille telah berhasil menciptakan huruf untuk anak-anak</i> -- <b>2</b> tidak tahu (mengerti) sedikit pun tt sesuatu: ia -- akan keadaan negeri itu -- baru saja (melihat); <b>pb</b> menjadi sombong krn beroleh kekayaan (pangkat dsb); -- <i>kehilangan</i>, <b>pb</b> di keadaan yg sangat sulit;</p> <p><b>buta</b> <sup>2</sup> /bu-ta / <b>ju n</b> raksasa</p> <p><b>Artefak, Koleksi Benda Peninggalan</b></p> <p>Yang suka mengoleksi barang          Antik dan unik          Dia simpan di dunianya          Dia pandang berjam-jam tak jenuh          Setiap minggu dia bersihkan          Jangan sampai kotor, bisiknya</p> <p>Lalu disebut itu artefak          Benda peninggalan dia kumpulkan          Bukan dari masa lalunya          Juga bukan dari masa depannya          Ini masa sekarang          Dia masih saja menyebut itu peninggalan</p> <p><b>artefak</b> /ar-te-fak / <b>n. Art</b> benda-benda, spt alat, perhiasan yg menunjukkan kecakapan kerja manusia (terutama pd zaman dahulu) yg ditemukan melalui penqalitan arkeologi; <b>2</b> benda (barang-barang) hasil kecerdasan manusia, spt perkakas, senjata</p>	<p><b>Hantu, Gitar yang Hilang</b></p> <p>Gitarku menjelma seperti hantu          Jangan lengah dan lelah jika tak ingin hilang          Di luar kamar itu begitu membahayakan</p> <p><b>hantu</b> /han-tu / <b>n</b> roh jahat (yg dianggap terdapat di tempat-tempat tertentu); <i>disapa --</i>, <i>ki</i> demam sepulang berjalan-jalan (sesudah mandi di sungai) atau sesudah bermain-main di panas matahari; <i>rupanya spt --</i>, <i>ki</i> rupanya sangat buruk; <i>takut di --</i>, <i>terpeluk ke bangkai</i>, <b>pb</b> mendapat kesusahhan (kecelakaan) krn takut akan sesuatu yg sebenarnya tidak perlu ditakuti;</p> <p><b>Robot, Rasa yang Dibatasi</b></p> <p>Bergerak dalam sendi buatan          Memiliki detik yang sudah ditetapkan          Darah mengalir lewat listrik dan nirkabel          Tenaga makanan lezat, dari itu baterai</p> <p>Hasil tangan manusia arif          Cerdas dari ilmu yang berkembang          Mengalir dalam tangan          Mengusik sumber daya pribumi          Menjadi pelayan hasrat</p> <p>Oh biarkan hancur, demi kalian          Manusia jenius          Para puncak rantai makanan</p> <p><b>robot</b> <sup>1</sup> /ro-bot / <b>ju v</b>, <b>merobot</b> /me-ro-bot / <b>v</b> berbunyi mendedas (spt mercon, senapan)</p> <p><b>robot</b> <sup>2</sup> /ro-bot / <b>n</b> alat berupa orang-orang dsb yg dapat bergerak (berbuat spt manusia) yg dikendalikan oleh mesin; <b>2</b> <i>ki</i> orang yg menurut saja perintah orang lain; <i>pakailah otakmu, jangan menjadi -- saja</i>; <b>3</b> <i>ki</i> orang yg bertindak tanpa pikiran dan perasaan;</p>	
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--



## CHAPTER III: Colourful?

<p><b>Hari, Secuil Cinderamata</b></p> <p>Dan aku pun belum pulang Ingin membawakan cinderamata</p> <p>Hujan, di tengah televisi yang mati Tisu yang membungkus roti Menunggu sambil bercerita</p> <p>Semua sudah direncanakan Meskipun tidak menyadarinya Jadilah maka jadilah</p> <p>Pun datang Bicara buku yang diterbitkan sendiri Sebagai bahan referensi sendiri</p> <p>Fenomena yang tidak pernah ada tidak pernah terbit Buku gila, kami senang Di tengah gerimis hujan Meski televisi telah kami matikan</p> <p><b>hari</b> /ha-ri/ <b>n</b> 1 waktu dr pagi sampai pagi lagi (yaitu satu edaran bumi pd sumbu-nya, 24 jam): <i>seminggu ada tujuh --</i>; 2 waktu selama matahari menerangi tempat kita (dr matahari terbit sampai matahari terbenam): <i>sesudah berlayar satu -- tiba-tiba kami di pulau --</i>; 3 keadaan (udara, alam, dsb) yg terjadi di waktu 24 jam: <i>kabau -- mendung, saya tidak datang -- baru pukul enam petang</i>; 4 waktu selama jam kerja berlangsung: <i>pekerjaan ini diselesaikan di waktu lima --</i></p> <p><b>Minuman, Relatif Lagi Ngetren</b></p> <p>Itu toko minuman yang sedang ngetren Tagline-nya "pink is the new black" Iya itu kesepakatan, konvensi baru Warna merah muda bagi mereka begitu misterius dan garang</p> <p>Siapa yang akan dipersalahkan Toh nyatanya juga enak dan banyak yang beli</p> <p>Logo, visualnya mirip tokoh yang mengatakan "Tuhan telah mati." ya, filsuf besar, Nietzsche Itu kumisnya, atau hanya logika saja</p> <p>Siapa yang akan dipersalahkan Toh nyatanya juga enak dan banyak yang beli</p> <p><b>minum</b> /mi-nu-m/ <b>v</b> 1 memasukkan air (atau benda cair) ke di mulut dan meneguknya: <i>hampir setiap pagi ayahku -- susu</i>; 2 mengisap: <i>dilarang -- rokok di tempat penjualan bensin</i>; -- <i>madat</i> -- <i>darah orang</i>, <i>pb</i> banyak menuangkan orang dng mengambil keuntungan yg berlebih-lebih darinya: -- <i>serasa dari, makan serasa lilin, tidur tak lena, mandi tak basah, pb</i> hal orang yg sangat bersusah hati sehingga segala sesuatunya tidak berasa enak; <b>minuman</b> /mi-num-an/ <b>n</b> barang yg diminum: <i>di depot itu dijual --, rokok, dan obat-obatan -- campur</i> minuman yg disiapkan menurut resep tertentu dng menduduk, mengacak, atau mengoncanan dua (atau lebih) macam minuman (bahan); - <b>keras</b> minuman yg memabukkan, spt bir, anggur, arak, tuak; - <b>ringan</b> minuman yg tidak mengandung alkohol, msl teh botol, teh kotak, gula asam;</p> <p><b>Kontraksi, Makna Bergaris</b></p> <p>Kontraksi yang berbeda Garis lengkung menjuntai di lingkaran Garis tegas mengamini lurus dan kotak Berpada berkontraksi kontras</p> <p>Mengontak mata menjadi pertarungan Setengah ilusi, setengahnya lagi mimpi Nyata telah tiada, menggantung di pohon maya</p> <p>Keluarkanlah, dari kandungannya Keluarkan, kandungannya</p> <p><b>kontraksi</b> /kon-trak-si/ <b>n</b> 1 pengerutan (sehingga menjadi berkurang panjangnya); penegangan; 2 <b>Ling</b> proses atau hasil pemendekan suatu bentuk kebahasaan (spt <i>tidak</i> menjadi <i>tak</i>); 3 <b>Kim</b> tarik-menarik antara atom di sebuah molekul; 4 <b>Dok</b> penegangan; pengerasan; penguncupan (tt otot); kerunyutan (tt parut luka);</p>	<p><b>Alien, Jadi Juara Satu</b></p> <p>Kawanku berkarya tanpa henti Butuh apresiasi? Mungkin bukan di tempat ini Di suatu negeri Mahal kah itu seni?</p> <p>Sehabis membuat Mengirimkan kepada panitia Tanpa harap menang lomba? Tiba-tiba jadi juara? Mendapat trophy alien Berkubang di dalam kaleng</p> <p>Segar katanya</p> <p><b>Alien</b> atau dalam <b>bahasa Indonesia</b> disebut <b>makhluk asing</b>, adalah istilah serapan yang dalam <b>bahasa Inggris</b> berarti orang atau makhluk yang asing. (<a href="http://id.wikipedia.org/wiki/Alien">http://id.wikipedia.org/wiki/Alien</a>)</p> <p><b>Kanan Kiri, Eksperimen Percobaan</b></p> <p>Sedang melakukan eksperimen, percobaan Tentang tangan kanan dan tangan kiri Menggambar dengan keduanya Dan ternyata ada ketidakseimbangan</p> <p>Perhatikan, leher ikut bergoyang Juga seperti otak juga bereaksi Koordinator kepemimpinan dalam diri Terlalu sering condong ke bagian kanan Tangan kiri kok jadi tersisihkan?</p> <p>Ini bukan demi keadilan Bukan juga soal pengalaman, entahlah Sudah jelas kan gambarnya?</p> <p>Aku tadi menggambar kiri dulu Kemudian kanan Maaf kanan Andai saja bisa bersamaan</p> <p>Mangkok mata - mata untuk kenikmatan Semoga membuat melupakan makan Jelas kanan kiri tak bisa disamakan Bisa tahu? karakter keduanya? Tapi lagi - lagi ini bukan soal keadilan</p> <p><b>kanan</b> /ka-nan/ <b>n</b> 1 arah, pihak, atau sisi bagian badan kita yg tidak bersi jantung; sisi (pihak) yg merupakan lawan dr kiri; 2 <b>Poli</b> partai atau golongan yg berhaluan moderat, yaitu berdasarkan asas keagamaan, kebangsaan, atau tradisi yg sudah ada di dr peredaran politik dalam negeri sbg lawan golongan kiri yg berhaluan keras dan berdasarkan od sosialisme; <b>kiri</b> /ki-ri/ <b>n</b> 1 arah, pihak, atau sisi bagian badan kita yg bersi jantung; 2 <b>a</b> selalu berbuat (bekerja) dng tangan kiri; kidat: <i>orang -- itu jika bekerja keistimewaan janggal</i>; 3 <b>Poli</b> sebutan kpd partai (golongan) berhaluan sosialisme ya lama yg menghendaki perubahan secara radikal (tt politik, partai, dsb): <i>orang-orang -- biasanya condong ke paham komunis</i>; 4 <b>a</b> ki sial, tidak mujur: <i>langitlah --</i></p> <p><b>Kupon, Tukar Jadi Minuman</b></p> <p>Hei kuponku sudah penuh Itu ditukar jadi gratis Hore, aku senang! Karena sudah sepuluh kali dapat stempel</p> <p>Masuklah, interiornya asyik Menara eifel dan telepon umum merah Juga dominan cokelat permen Oh tadi lupa gerbangnya Pelangi lengkung sempurna</p> <p>Ku bikin minumannya Sesuai komposisi ku kehendaki Mungkin bagimu kemanisan Tapi bagiku, ini pas Selamat menikmati!</p> <p><b>kupon</b> /ku-pon/ <b>n</b> 1 surat kecil atau karcis yg dapat ditukarkan dr barang atau untuk membeli barang dsb; 2 surat kecil tanda mendapat bunga uang; 3 surat kecil yg dapat disobek dr buku atau majalah untuk memesan barang dsb untuk memperoleh hadiah</p>	<p><b>UFO, Kendara Luar Angkasa</b></p> <p>Telah datang dari angkasa Sebuah kendaraan tak berpenghuni Bertransportasi Berpindah-pindah</p> <p>Begitu cepat hingga tak terlihat Buktipun tak bisa meyakinkan Tentang benda di luar diri kami Tentang sulap sempurna</p> <p>Antara sains dan takhayul Menjadi anomali Yang terus diperbincangkan Yang kini di gerak masa</p> <p><b>Unidentified Flying Object</b> disingkat <b>UFO</b>) atau sering kali disebut sebagai <b>benda terbang tak dikenal</b> adalah istilah yang digunakan untuk seluruh fenomena penampakan benda terbang yang tidak bisa diidentifikasi oleh pengamat dan tetap tidak teridentifikasi walaupun telah diselidiki. (<a href="http://id.wikipedia.org/wiki/UFO">http://id.wikipedia.org/wiki/UFO</a>)</p> <p><b>Dini, Lilin Dua Malam</b></p> <p>Pemikiran bodoh ini Tak usahlah aku sampaikan Mereka pasti menolaknya Aneh bagi manusia Keluar rumah jam dua dini hari Hanya sekedar menikmati lilin di langit- langit bulan</p> <p>Jalanan sepi tapi tirainya cerah Sayup melena gemericik tipuan</p> <p>Namanya manusia, jam segini ya tidur Lantas siapa ini? Hantu? Setan? Iblis? <i>Orbs</i>? Ya terserah menyebutnya apa Tak ada kejelasan nama</p> <p>Pemimpi yang selalu terjaga Makhluk pengkhayal Lebih baik daripada riuh belati</p> <p>Senyumlah lilin</p> <p><b>dini</b> <sup>1</sup> /di-ni/ <b>a</b> 1 pagi sekali; 2 sebelum waktunya: <i>lahir --</i>; <b>dini</b> <sup>2</sup> /di-ni/ <b>a</b> bersifat agama; religius: <i>sbg makhluk -- kita harus mempunyai perasaan malu</i></p> <p><b>Sandal, Tunggal Sepasang</b></p> <p>Menyelam Berlabuh di pulau sandal Melihat bulan serta awan tak liar Juga tali yang menggantung</p> <p>Di antaranya Ada botol jernih di dalam Ada kepala terbalik Asap kepul ingin keluar</p> <p>Botol cerobong kata Menceritakan tiga makna Mungkin sedikit sama Kurang paham beda, lupa</p> <p><b>sandal</b> <sup>1</sup> /san-dal/ <b>n</b> alas kaki yg dibuat dr kulit, karet, dsb; terompah;</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## CHAPTER IV: Transition?

<p><b>Cangkir, Nahkoda Bawah Perahu</b></p> <p>Nikmat di secangkir kopi Pesiar terbuat dari kertas Congkak memantau sekitar</p> <p>Di perahu jadi tiang Berlagak menyilaukan indera Terutama yang terbalut matra Mendongak sekali menunduk</p> <p>Kemanakah akan dibawa Tentu di bumi yang nihil Anak demi anak mengantarkan Ya, tetap berada di secangkir kopi</p> <p><b>cangkir</b> <sup>1</sup> /cang-kir/ <i>n</i> mangkuk kecil yg bertelinga (tempat air teh atau kopi yg hendak diminum); <i>setelah menghabiskan kopi dua - - dia merasa segar kembali; kami menghadahi satu set -- buatan Cina kpd mereka pd hari perkawinannya;</i></p> <p><b>Pikir, Cogito Ergo Sum</b></p> <p>Bibirnya tak sama Nirlekanya yang ganjil Bertimpang satu sama lain</p> <p><i>Cogito Ergo Sum</i> Aku berpikir maka aku ada Kontemplasi serupa Di bawah sadar</p> <p>Falsafah untuk yang berotakkah? Tahu tanpa membaca Yang menembus empat dimensi Sampai ambang imajinernya Tak tau batasnya, sedang dicari</p> <p><b>pikir</b> /pi-kir/ <i>n</i> <sup>1</sup> akal budi; ingatan; angan-angan; <i>ahli -- ahli falsafah; filsuf; kurang -- kurang menggunakan akal budi atau kurang mempertimbangkan baik-baik; jangan banyak --</i>, jangan banyak mengingat atau mempertimbangkan; <i>tak habis --</i> tidak dapat mengerti mengapa suatu hal sampai terjadi; <sup>2</sup> kata di hati; pendapat (pertimbangan); kira -- <i>saya diajak yg salah -- dahulu pendapatan, sesal kemudian tidak berguna, pb</i> bila hendak melakukan atau mengerjakan sesuatu, hendaknya dipertimbangkan lebih dahulu baik buruknya; -- <i>itu pelita hati, p</i> menggunakan akal budi dan mempertimbangkan segala sesuatu dng baik menjadikan seseorang lebih bijaksana;</p> <p><b>Ansambel, Instrumen Seadanya</b></p> <p>Satu apakah disebut ansambel? Tentu tidak, itu <i>solo</i> Menyemai taman-taman lagu Tumbuh album-album</p> <p>Akord G, C, atau lain Bermodal dua kunci saja Cukup menakhlukkan wanita Jadi histeria semata</p> <p>Bukunya telah robek Sayap jadi setengah Memangku tak sanggup ke awan? Bisa, akan tumbuh sisi satunya</p> <p><b>ansambel</b> /an-sam-bel/ <i>n</i> kelompok pemain musik (penyanyi) yg bermain bersama secara tetap</p>	<p><b>Gitar, Raga yang Terpenjara</b></p> <p>Di dalam kayu mahoni Terpenjara oleh jeruji bahan dasarnya dari besi Tapi gagang penyangganya patah</p> <p>Terkubur ikut merangkul Terdiam ikut menyeru Terkunci ikut membuka</p> <p>Resonansi akustik bercermin darma Keluarkan aku, keluarkan aku Begitu teriaknya Tak seoragpun mendengar</p> <p><b>gitar</b> /gi-tar/ <i>n</i> alat musik dng bahan dr kayu spt biola, berleher panjang, berdawai enam atau lebih, dimainkan dng memetik dawai itu dng jari;</p> <p><b>Origami, Perahu Kertas</b></p> <p>Tertidur lelap Kepala penuh perahu kertas Yang di atasnya lagi, juga perahu kertas Dia membawa pada semestanya</p> <p>Saat dulu belajar origami Dan menjadi seorang pelaut Mengarungi parit - parit senja deras</p> <p>Perahu apakah sama dengan perahu, dulu Origamimu sudah diinjak terbentur kerasnya batu Atau kertasmu yang mengalahkan batu itu Perahu</p> <p><b>origami</b> /ori-ga-mi/ <i>n</i> seni melipat kertas dr Jepang <b>Origami</b> (折り紙, dari ori yang berarti "lipat", dan kami yang berarti "kertas" dalam bahasa Jepang) merupakan sebuah seni lipat yang berasal dari Jepang. Bahan yang digunakan adalah kertas atau kain yang biasanya berbentuk persegi. Sebuah hasil origami merupakan suatu hasil kerja tangan yang sangat teliti dan halus pada pandangan. (<a href="http://id.wikipedia.org/wiki/Origami">http://id.wikipedia.org/wiki/Origami</a>)</p> <p><b>Sungai, Bermuara dari Matahari</b></p> <p>Inti matahari adalah air Sungai mengalir memandang ke sini</p> <p>Ku kira itu sungai Amazon Ternyata jika ku yakin, iya memang Atau bisa juga Bengawan Solo Yang emasnya menghanyutkan</p> <p>Di mana ada sungai Di situ ada kehidupan Affandi di tepi sungai Kawanku di tepi sungai Sungai yang bersahaja Riaknya seperti derasnya meriam</p> <p><b>sungai</b> /su-ngai/ <i>n</i> aliran air yg besar (biasanya buatan alam); kali: -- <i>itu dapat dilayari sampai ke pedalaman;</i></p>	<p><b>Popo, Mari Berkaraoke Saja</b></p> <p>Hei Popo, kau seniman jalanan melegenda Kiprahmu sampai ke mancanegara Karyamu sederhana tapi banyak yang suka Mirip koes plus ya, jangan-jangan kamu senang juga</p> <p>Kau bilang, bukan <i>fine art</i>, tapi <i>fun art</i> Seni adalah kesenangan Tapi ada di seberang bilang Seni hanya terlahir dari penderitaan Mana yang benar?</p> <p>Lebih baik ambil <i>microphone</i>-nya mari berkaraoke saja</p> <p>Pemilik nama Ryan Ryady ini terkenal dengan karakter POPO (singkatan dari Positive ProGress) dalam <i>streetart</i>nya. Konon sempat bekerja sebagai tukang cuci mobil dari awal SMA sampai semester akhir kuliah, walau setelah lulus langsung mendapat tawaran untuk mengajar komunikasi visual. Dengan mengandalkan kuas, cat tembok, dan <i>spray paint</i>, Ryan banyak berkarya mengangkat tema sosial, seperti coretannya di seputar proyek flyover Antasari. (Babyboss Edisi 17 2011, Halaman 51)</p> <p><b>Hutan, Monster Pelindung</b></p> <p>Besar tingginya melebihi pohon cemara Bergerak pelan mendekati pabrik Pabrik berbentuk kepala manusia mulutnya keluar mobil mainan berukuran normal</p> <p>Dia bilang, "Hei, akulah penguasa hutan." Dia monster baik hati yang suka tidur Tidurnya sambil berdiri Tangannya menggapai atap Seolah sedang senam Padahal hanya ingin berpose "Daripada nganggur." begitu kelakarnya</p> <p><b>hutan</b> /hu-tan/ <i>n</i> <sup>1</sup> tanah luas yg ditumbuhi pohon-pohon (biasanya tidak dipelihara orang); <sup>2</sup> tumbuhan yg tumbuh di atas tanah yg luas (biasanya di wilayah peunungan); <sup>3</sup> yg tidak dipelihara orang; yg liar (tt binatang dsb): <i>ayam --; anjing --;</i></p> <p><b>Redam, Kepala Ingin Terang</b></p> <p>Tempurung kura-kura adalah griya Bergerilya di atas parafin Coba menghangatkan Terasa sedikit tak sampai menyentuh kulit</p> <p>Padam dalam putihnya tulang Redam membalut belulang</p> <p>Tangan-tangan transparan Coba-coba memberikan ilham Di atas kepala yang ingin terurai, sah</p> <p><b>redam</b> <sup>1</sup> /re-dam/ <i>a</i> kurang terang (kedegaran atau kelihatan); tidak jelas; sayup-sayup: <i>padi menguning di kereng gunung itu kelihatan -- dr jauh;</i> <b>redam</b> <sup>2</sup> /re-dam/ <i>a</i> hancur; remuk;</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### Tangan, Jemari Meraih Hilang

Ribuan tangan julang meraih hilang  
Berkompetisi dalam satu kolam  
Untuk jadi juara siapa yang menang

Tangan satunya memukul  
Satunya lagi menggenggam  
Satunya lagi mengacungkan jari

Oh seperti permainan  
Hompimpah dan Ampar - Ampar Pisang  
Tangan jadi media perwujudan  
Media keberuntungan  
Bermain, bersendau gurau, dengan tangan

**tangan** /te-*ngan*/ *n* 1 anggota badan dr siku sampai ke ujung jari atau dr pergelangan sampai ujung jari; **2** *ki* sesuatu yg digunakan sbg atau menyerupai tangan; **3** kekuasaan; pengaruh; perintah; *kekuasaan pemerintahan negara ada di -- rakyat*; *dr -- ke --*, dr orang kpd orang lain; *di bawah --*, *ki* tidak di muka umum (tt pemborongan); tidak dilaksanakan secara resmi atau tidak disaksikan oleh pihak resmi (tt perkawinan dsb); di bawah kekuasaan (pemerintah) orang; *di di --*, *ki* dipegang oleh; dikuasai oleh; *bermain --*, *ki* mempergunakan ketangkasan tangan; *berpandangan --* (*berpegang --*), *ki* pegang-memegang tangan (bekerja sama, bahu-membahu); *berpeluk* (*berdekap*) -- *ki* 1 bersedekap; **2** *ki* malas; *bersambung --*, *ki* ada yg menolong (membantu); *melekatkan --*, *ki* memukul; meninju; *menganakan* (*menjatuhkan*) --, *ki* menghukum; menangani; *mengulurkan --*, *ki* hendak memberi bantuan; hendak mengajak bersahabat; -- *menggenggam --*, *pb* sangat kecil; *bertapak sebelah --*, *pb* tidak bersambut dng baik, hanya dr sebelah pihak (tt kebaikan atau cinta kasih); -- *kanan jangan percaya akan -- kiri*, *pb* jangan selamanya percaya begitu saja kpd sahabat km kerap kali sahabat jda yg mencelakakan kita; -- *menancang bahu memukul*, *pb* siapa bersalah harus berani menerima hukuman; siapa yg berbuat harus berani bertanggung jawab; *jangan dilepaskan -- kanan, sebelum -- kiri berpegang*, *pb* jangan melepaskan pekerjaan yg ada sebelum mendapat pekerjaan (pencabarian) yg baru;

### Ikan, Aquascape Dimensi Air

Penggemar ikan dan kolamnya  
Taman air yang bahasa inggrisnya  
*Aquascape*  
Itu seni interior mini, mirip bonsai  
Yang besar juga ada, mahal  
Menghias dan membuat dunia bawah air

Ikan itu keren, mirip burung hanya di air  
Punya sejuta spesies dan bentuknya aneka  
rupa, ajaib  
Ada yang beracun, ada yang bisa dimakan  
Bahkan ada yang cuma untuk hiasan  
Apa cuma itu fungsi mereka hidup ?

Ikan memakan ikan juga ada  
Namanya kanibal  
ada juga yang ganas karnivora  
Kalau mamalia, lumba-lumba

Dunia air, aku ingin menyelam  
Sampai ke dasar, sampai bertemu milyaran  
ikan-ikan  
Surga

**ikan** *n* 1 binatang bertulang belakang yg hidup di air, berdarah dingin, umumnya bernapas dng insang, biasanya tubuhnya bersisik, bergerak dan menjaga keseimbangan badannya dng menggunakan sirip; **2** *cak* lauk; *makan nasi -- nya tempo-- belum dapat, airnya sudah keruh*, *pb* pelaksanaan kerja yg tidak tepat (keadaan menjadi buruk sebelum pekerjaan itu selesai); -- *biar dapat, serampang jenggan pakuin*, *pb* biar tercapai maksudnya, tetapi jangan ada sesuatu yg merugikan; -- *di tubu, tuba di hali*, *pb* perbuatan yg sia-sia; -- *di laut, asam di gunung, bertemu di belanga*, *pb* biarpun tinggal berjauhan, kalau sudah jodoh akan menjadi suami istri juga; -- *gantung, kucing tunggu*, *pb* kesal melihat barang yg dingini, tetapi tidak mungkin didapat; -- *lagi di laut, bida garam sudah di sengkalan*, *pb* bersiap-siap mengecap hasil pekerjaan yg belum pasti berhasil; -- *pulang ke lubuk*, *pb* telah kembali ke tempat (asalnya) yg dicintainya; -- *seekor rusakkan -- selajau*; -- *sekambu rusak oleh* -- *seekor*, *pb* hanya km keburukan sedikit (kecil), semuanya ikut menjadi buruk; -- *terkilat, jala tiba*, *pb* 1 sangat pandai dan tajam di menangkap perkataan orang; **2** tindakan yg cepat dilakukan (untuk menghadapi sesuatu); *bagai -- kena tuba*, *pb* banyak orang sakit atau mati di sebuah kampung (negeri); *kuat -- km radi* (*kuat burung km sayap, kuat ketam km sapit*), *pb* tiap-tiap orang ada kekuatannya (kelebihannya) sendiri; *spt -- di air*, *pts* senang sekali; *spt menangkap -- di belanga*, *pb* sesuatu yg sudah pasti akan didapat;

## CHAPTER V: Sunflower?

<p><b>Mata, Hati yang Megah</b></p> <p>Beruntunglah Di anugerahi mata Melihat dan memakna Membaca dan bercerita</p> <p>Tapi bagaimana Jika ini bukan mata yang sesungguhnya Hanya bola yang berputar Di sekitar cincin di kepala</p> <p>Bisakah benar memakna Organ dalam manusia Dunia sepatasnya ada</p> <p><b>mata</b> <sup>1</sup> /ma-ta/ <i>n</i> 1 indra untuk melihat; indra penglihat; 2 sesuatu yg menyerupai mata (spt lubang kecil, jala); <i>menak mencoba memasukakan benang ke -- jarum</i>; 3 bagian yg tajam pd alat pemotong (pd pisau, kapak, dsb); -- <i>pisau ku perlu dikikr supaya tajam</i>; 4 sela antara dua baris (pd mistar, derajat, dsb); 5 tempat tumbuh tunas (pd dahan, ubi, dsb); 6 <i>Ki</i> sesuatu yg menjadi pusat; yg di tengah-tengah benar; 7 yg terpenging (sumbu, pokok, dsb); -- <i>penelitian penduduk desa itu bertani</i>; -- <i>memandang apa hendak sakit, bahu memikul timpa pera-saan</i> (seberapa berat -- menentang, berat jua bahu memikul); <i>pb</i> berapa jua susah orang melihat suatu penderitaan yg ditanggung oleh orang lain, terlebih susah jua orang yg menanggungnya; -- <i>idur, bantal teraja</i>; <i>pb</i> seorang istri yg berlaku serong ketika suaminya sangat percaya akan kelurusannya; <i>biasa puah tulang, jangan puah --</i> , <i>pb</i> lebih baik mati dp mendapat malu; <i>biasa hati cahaya --</i> , <i>pb</i> dikatakan tt anak yg sangat disayang; <i>hilang di -- di hati jangan</i>, <i>pb</i> biarpun telah pergi jauh, jangan melupakan orang yg ditinggalkan; <i>jadi -- telinga</i> (jadi kaki tangan), <i>ps</i> seseorang yg menjadi harapan atau kepercayaan, yg selalu memberi perlindungan; <i>kin -- bula, kin hati mati</i>; <i>pb</i> orang yg menuntikan hawa nafsunya akhirnya binasa; <i>salap -- pecah kepala</i>; <i>pb</i> kalau kurang waspada di suatu pekerjaannya akhirnya akan binasa; <i>sudah di depan --</i> , <i>pb</i> sudah dekat (hampir datang); <i>tenang -- dng -- antara empat --</i> ), <i>pb</i> berhadapan-hadapan dua orang saja; <b>mata</b> <sup>2</sup> /ma-ta/ <i>n</i> satuan ukuran berat untuk candu</p> <p><b>Bayi, Buah Embrio Tumbuh</b></p> <p>Meskipun sedang terpejam Jika terbuka akan memekar Sang bayi merdeka Dilindungi undang-undang alam raya Setiap hari tak pernah terpenjara</p> <p>Polisinya adalah udara Tentaranya adalah ribuan bunga Militernya tanah berumput <i>nirmana</i></p> <p>Bayi matahari bayi bulan Dari embrio aneh tak biasa Selalu muncul di sini maupun di sana Mendekapnya selamanya</p> <p><b>bayi</b> /ba-yi/ <i>n</i> anak yg belum lama lahir;</p> <p><b>Pisang, Panjat Menara Itu</b></p> <p>Kemarin mencoba bertualang Ke negara menara pisang Melebarkan sinyal kencana Mengajaknya bermukim</p> <p>"Aku suka pisang, dikau?" itu katanya Bibirnya membeku, jemari tak bergeming "Ayo berburu mencari pisang," katanya lagi Kaki seperti di timbun batu besar</p> <p>Ada yang tinggi menjulang Coba menaikinya Berlumurkan pekat beradarkan cokelat Atau kebalikannya</p> <p>Diam, diam, diam? Tidak</p> <p><b>pisang</b> <sup>1</sup> /pi-sang/ <i>n</i> tanaman jenis <i>Musa</i>, buahnya berdaging dan dapat dimakan, ada bermacam-macam; -- <i>ambon</i>; -- <i>barangan</i>; -- <i>raja</i>; -- <i>raja sereh</i>; -- <i>uli</i>, dsb; <i>bukan budak-budak makan --</i> , <i>Ki</i> anak kemarin (tidak mudah ditipu dsb);</p>	<p><b>Main, Area Taman Terbalik</b></p> <p>Bersabarlah kawan-kawan Taman bermain impian Tiga tahun lagi pasti akan datang Kita ciptakan rekaan-rekaan Buat ini seolah-olah sonder malang</p> <p>Masih bisa senang walaupun tanah-tanah melayang Awang-awang</p> <p>Gravitasi membalik Kini dusta menjadi benar, sirna</p> <p><b>main</b> /ma-in/ <i>v</i> 1 melakukan permainan untuk menyenangkan hati (dng menggunakan alat-alat tertentu atau tidak); -- <i>bola</i>; -- <i>kelereng</i>; -- <i>car-carian</i>; 2 <i>cak</i> melakukan perbuatan untuk bersenang-senang (dng alat-alat tertentu atau tidak); <i>anak-anak sedang -- di halaman</i>; 3 terjadi; <i>sepanjang hari kerjanya hanya -- domine</i>; 4 di keadaan berlanjutan atau mempertunjukkan (intonan dsb); <i>ilmunya sudah --</i> , 5 bertindak sbg pelaku di sandiwara (film, musik, dsb); <i>di sering ikut -- di pentas drama di sekolah</i>; 6 berbuat serong; <i>saya benci kpd laki-laki yg suka -- dng perempuan lain</i>; 7 bekerja, bergerak, berputar, dsb secara sepatutnya (tt mesin dsb); <i>jarum jemmy sudah tebak -- lagi</i>; 8 <i>cak</i> berbuat sesuatu dng sesuka hati; berbuat asal berbuat saja; <i>jangan -- pinjam saja, pikirkan juga bagaimana cara mengembalkannya</i>; kalau sudah marah, <i>la suka -- pukul saja</i>; 9 <i>cak</i> menjalankan usaha (taksi, becak, dsb); mencari nafkah dng; <i>dulu -- becak, sekarang -- taksi</i>; 10 <i>cak</i> selalu menggunakan (memakai); <i>sekarang dia sudah tidak mau naik bus</i>; -- <i>taksi melut</i>; -- <i>kong kalingkong</i>, <i>pb</i> menjalankan akal jahat untuk kepentingan diri sendiri; tidak jujur;</p> <p><b>Amen, untuk Korban Bencana</b></p> <p>Perhitungan akan dikalahkan dengan kepercayaan Sebagaimana menghitungmu satu dengan apa-apa dari matematikaku</p> <p>Hari ini kami mengamen di sekitaran kampus Bertemu dengan orang-orang asing Selalu ceria melihat kami bernyanyi dan bermain musik</p> <p>Mereka dengan ikhlas memberikan kami uang Mereka dengan ikhlas memberikan kami hadiah Untuk korban bencana alam yang ada di Indonesia</p> <p>Bersama kami mencari uang Bukan uang untuk kami Tapi untuk mereka</p> <p>Kami menghitung uang Di tempat beristirahat dan makan Sambil belajar matematika Untuk korban bencana alam di Indonesia</p> <p><b>amen</b> /a-mén/ <i>JK</i>, <b>mengamen</b> /meng-a-mén/ <i>v</i> berkeliling (menyanyi, main musik, dsb) untuk mencari uang;</p> <p><b>pengamen</b> /peng-a-mén/ <i>n</i> penari, penyanyi, atau pemain musik yg tidak tetap tempat pertunjukannya, biasanya mengadakan pertunjukan di tempat umum dng berpindah-pindah; <i>rombongan -- kerancong</i></p> <p><b>Topeng, Ekspresi Kesedihan</b></p> <p>Akankah tahu jika ku beri tahu Bahwa sedih hanya topeng belaka Karena abu-abu pun tak akan sanggup menghalang warna Hanya sekat fana Tak bertemu di balik wajah kayu itu</p> <p>Hahaha, bolehkah tertawa Sejenak menyeimbangkan darimu Dan bersedihlah, menangislah Dunia akan tetap bersinar</p> <p><b>topeng</b> /to-peng/ /topéng/ <i>n</i> 1 penutup muka (dr kayu, kertas, dsb) yg menyerupai muka orang, binatang, dsb; <i>waktu merampok dia memakai --</i>; 2 <i>Ki</i> kepura-puraan untuk menutupi maksud sebenarnya; <i>kedok</i>; <i>gerakan kebatinan itu sebenarnya hanya sbg -- organisasi yg terlarang</i>;</p>	<p><b>Lolipop, Plengheh Memeluk Bulan</b></p> <p>Karakter buatan sahabat Coba meniru bibirnya Senyum lebar dan mulutnya juga Kombinasi kuncinya</p> <p>Memeluk lolipop bulan Dia kira manis, karena memang begitu Dekap dan pegang erat-erat Seperti balonku ada lima, hanya ini satu saja</p> <p>Lidahnya peka Habiskan yang dibeli dan temukan Dan jadilah besar <i>To be giant</i></p> <p><b>Lolipop</b> adalah <i>permen</i> gula terfavorit yang sudah ada sejak zaman dulu. Asal-usul permen lolop diduga berasal dari cara manusia purba untuk mengumpulkan madu dengan menggunakan tongkat. Mereka kemudian mengonsumsi madu yang telah berhasil dikumpulkan langsung dari tongkat tersebut. Cikal bakal permen lolipop yang lebih modern diperkirakan ditemukan pada masa kebudayaan Arab, Cina, dan Mesir Kuno. Pada saat itu, masyarakat mereka membuat "permen" dengan cara mencampur buah-buahan atau kacang-kacangan dengan madu kemudian ditusuk dengan tangkai agar lebih mudah dinikmati. (<a href="http://id.wikipedia.org/wiki/Lolipop">http://id.wikipedia.org/wiki/Lolipop</a>)</p> <p><b>Celana, Berlubang Satu atau Dua</b></p> <p>Cantik memakai rok atau jeans ? Natural kasual Keduanya dipakai di pagi dan sore</p> <p>Sepatu terkenal bermerek mahal Bunga-bunga membuat langkah kaca <i>cinderella</i></p> <p>Lalu sepatu <i>high heels</i> buatan Menambah tinggi badan Berjalan seimbang Begitu kata ibundanya</p> <p><b>celana</b> /ce-la-na/ <i>n</i> 1 pakaian luar yg menutup pinggang sampai mata kaki, kadang-kadang hanya sampai lutut, yg membungkus batang kaki secara terpisah, terutama merupakan pakaian lelaki; 2 <i>cak</i> cawat;</p> <p><b>Punggung, Bergabung dengan Tulang</b></p> <p>Tangan bersisik keluar dari punggung Bukan ular bukan juga anakoloton Pena tato permanen Gugur tercercabut</p> <p>Anggap jadi ayah yang menopang Segala anak diwujudkan Punggung terbaik Beban jadi ringan Ya akan, kerjakan</p> <p><b>punggung</b> /pu-nggung/ <i>n</i> 1 bagian belakang tubuh (manusia atau hewan) dr leher sampai ke tulang ekor; 2 sesuatu yg menyerupai punggung; -- <i>bukit</i>; -- <i>gunung</i>; 3 bagian sebelah belakang atau sebelah atas; -- <i>kaki</i>; -- <i>tangan</i>;</p> <p><b>Terkapar, di Atas Pisang</b></p> <p>Dia bernama Raja Entah kenapa tidak Ratu Terbelah-belah dan terkelupas</p> <p>Di temani gelas air jernih Sampingnya piring kosong Di atas alas berkaki empat</p> <p>Katanya halal Akan dibuktikan Oh bagaimana? Sepertinya iya</p> <p><b>terkapar</b> /ter-ka-par/ <i>v</i> <i>Ki</i> terbaring tidak diperlihatkan atau tidak beraturan; terhantar; <i>korban yg ditabrak truk itu -- di tengah jalan</i>;</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### Tarung, Padang Bunga Matahari

Ada pertarungan di atas padang  
Padang bunga matahari  
Dia bisa merasakan arahnya

Bertarung dengan gurita besar di pulau  
kecil  
Mencoba menyelamatkan, tapi ke mana?  
Konflik sempit  
Penuh sesak yang kerdil apa bisa menang  
Berkolaborasi melawan

**tarung** /ta-rung/ **v** **bertarung** /ber-ta-rung/ **v** **1** ~  
**dnng** berantuk; berlanggaran; berbenturan: *hampir saja kepalanya*  
~ *dnng pintu*; 2berlaga; berkelahi; bertempur (berperang dsb): *raja*  
*menyambut prajuritnya yg baru kembali* ~ *melawan*  
musuh; **3** bertanding (berlomba dsb); *keselamatan A akan* ~  
*melawan keselamatan B*; **4** berbantah; berdebat: *kedua orang itu*  
*ramai* ~ *di depan hakim*;

### Datang, Ruang Arkamaya

Satu abad aku menunggu  
Satu abad di duniaku satu detik di duniamu  
Aku datang untuk mengenal  
Iya, di depan, di belakang, samping,  
sekitar  
Kamu

**datang** /da-tang/ **1** **v** tiba di tempat yg dituju: *ia -- pukul*  
*08.00*; **2** berasal: *mereka -- dr desa*; *dr mana -- nya cinta*, *dr mata*  
*turun ke hati*; **3** hadir; muncul: *ia tidak -- km sakit*; *tiba-tiba ia -- di*  
*tengah-tengah kita*; **4** *n* kelak kemudian; nanti: *masa -- tampak*  
*muka*, *pubang tampak punggung*; *pb* hendaklah selalu bersopan  
santun apabila datang di rumah orang atau pergi dr rumah orang;

## DATA HASIL WAWANCARA

Sumber:

- Johan 'Kancut' Arinda Mukti (*artist*)
- Bagus 'Masbag' Mahendra (*artist*)
- Ryan 'Kocang' Kristianto (*artist*)
- Enggar Rhomadioni (*artist*)

### 1. Apakah anda mengenal Gigend, sejak kapan, dan bagaimana anda mengenalnya?

- **Kancut:** Sejak awal-awal kuliah semester pertama. Saya sudah lama mengenalnya sekitar lebih 4 tahun. Saya sudah akrab dan sering menggambar di kosannya dan berdiskusi bersama. Dia sangat sering membantu temannya yang kesusahan saat ada masalah, terutama dalam hal desain. Tanpa pamrih hanya dibayar kopi saja untuk sebuah keakraban. Namun sisi negatifnya, dia jarang mandi.

- **Masbag:** Sejak diadakannya KKN-PPL UNY, karena sering bertemu dan berkarya bersama di mana saja. Dia gila dan bersahaja. Juga memiliki pengetahuan yang memadai melalui *gadgetnya* yang canggih.

- **Kocang:** Sejak pertama masuk kuliah, yaitu tahun 2010. Pertama kali mengenalnya adalah sewaktu OSPEK jurusan. Saya satu jurusan dan satu gugus dengannya. Ketika melihatnya, sekilas mirip anak yang culun dan beretika terjaga (alim). Namun setelah beberapa tahun ketemu, ternyata Gigend orangnya semacam gila. Namun dalam kegilaannya itu ia punya jati diri yang menurut saya sungguh kreatif. Ia dapat menciptakan lagu dalam sekejap. Saya bersyukur punya teman seperti dia. Mengenalnya dan pernah bergaul, bersendau gurau dengannya.

- **Enggar:** Sewaktu masih hangat-hangatnya perkuliahan sedang berjalan. Sejak semester dua sekitar tahun 2011-an . Proses mengenalnya pun tidak melalui jabat tangan, namun melalui keakraban (berkumpul) yang selalu dibangun anak-anak seni rupa angkatan 2010 pada waktu itu.

### 2. Bagaimana (menurut anda) proses berkarya Gigend?

- **Kancut:** Sangat produktif, sehari dia bisa membuat 10-20 karya *drawing* dengan ciri khasnya yaitu goresan dengan *drawing pen*, objek pulau yang melayang, juga

sebuah karakter mumi buatannya. Saya sangat salut dengan dia, karena proses berkaryanya begitu berkembang, tidak monoton waktu awal-awal kuliahnya.

- **Masbag:** Sangat baik, tak kenal waktu, tak kenal tempat. Di mana bisa berkarya tanpa pikir panjang langsung dia garap secara serius, dengan lihai menggerakkan *drawing pen* di atas kertas.

- **Kocang:** Ia sangat antusias dalam mengikuti pameran-pameran. Terlebih ketika ada kawan atau *event* yang sedang berlangsung (*open call*). *Drawing-drawingnya* sangat banyak. Goresan dan karakter gambarnya sangatlah khas. Mencerminkan pemikiran-pemikiran yang absurd dan sulit ditebak. Seorang Gigend bisa beradaptasi dengan suasana apapun. Berbeda tempat, berbeda pula *mood* dan goresannya. Warna kebiruan dan oranye (atau bisa juga kuning), menurut saya adalah warna dominan yang ia gunakan. Ia berkarya produktif dan melahirkan banyak keabsurdan baru.

- **Enggar:** “Jangan bengong, karena dosa terbesar adalah duduk bengong.” (Florynce Kennedy). Kata-kata yang tepat untuk menggambarkan bagaimana proses penciptaan karyanya. Gigend termasuk seorang perupa yang aktif dan produktif menciptakan sebuah karya, karena *basicnya* adalah *drawing*, Gigend selalu cepat dan tangkas dalam mencipta karya-karya *drawingnya*. Uniknya perupa muda ini selalu bisa membuat karya di sembarang tempat yang sedang ia duduki seperti di masjid, di bangku kuliah di trotoar jalan, di halte bus, bahkan di toilet sekalipun. Proses berkarya seperti ini bukanlah menjadi hal yang buruk, malah menjadi sebuah proses yang terus membiarkan otak bekerja secara “*underground*” (bawah sadar), liar, dan aktif untuk mencari ide-ide yang baru juga segar.

### 3. Karya-karya apa saja (yang anda ketahui) yang telah dibuat Gigend?

- **Kancut:** Karya yang dibuat Gigend antara lain karya *drawing*, nirmana, desain, ada juga karya fotografi. Di bidang lain juga membuat lagu dan puisi.

- **Masbag:** Banyak, yaitu meliputi *drawing*, karya-karya desain, fotografi, sketsa, dan masih banyak lagi.

- **Kocang:** Sangat-sangat banyak. Tak bisa saya sebutkan satu persatu. Pada awalnya saya melihat seorang Gigend membuat karya yang realis. Lalu seiring perkembangan, gambar atau karya-karyanya berubah drastis. Dari *drawing* yang

absurd dan tak jelas, sampai figur-figur yang sulit dipahami. Saya senang dengan karya-karyanya, arsirannya khas, karakter muminya pun sungguh membuat orang merasa aneh sendiri.

- **Enggar:** Selain aktif berolah rupa, Gigend juga menulis entah itu membuat cerpen, puisi, dan catatan harian. Dari menulis itu kadang pikiran kreatifnya sering kali muncul secara tiba-tiba dan tak terduga sehingga dari tulisan itu ia ubah menjadi sebuah lirik lagu yang kini telah menjadi beberapa album yang sudah selesai digarapnya. Yang jelas anak ini tidak pernah diam untuk terus mengembangkan dirinya dalam bidang seni.

#### **4. Bagaimana (menurut anda) karakteristik karyanya?**

- **Kancut:** Karakteristik karya Gigend pasti ada logonya yaitu huruf G yang terpotong, dan pasti (kebanyakan) ada pulau yang melayang. Entah apa maksud dari karyanya itu, mungkin dia berimajinasi mempunyai sebuah pulau yang hanya dia tinggal di situ bersama karakter mumi buatannya, membangun sebuah rumah tangga yang dia idam-idamkan dengan impiannya itu.

- **Masbag:** Setahu saya, mumi-mumi yang bisa bercerita. Bentuknya mini seperti boneka tanpa jari. Bagaimanapun saya bahkan tidak bisa menirunya, hanya dia yang bisa melakukannya dengan maksimal. Karakternya berbeda, kuat, cerdas, dan berbobot.

- **Kocang:** Ia banyak menandakan gejala-gejala pikiran yang ia alami. Khususnya ketika simbolisasi-simbolisasi muncul, seperti jam, awan, gitar, ular, dan lain-lain. Menurut saya itu menandakan bahwa setiap pengalaman yang ia rasakan, ia tumpahkan ke dalam karya-karya *drawingnya*. Pensil warna yang ia gunakan cenderung *soft* atau lembut dan ada arsiran yang nampak begitu solid. Arsiran yang mirip gambar *anime* Naruto. Namun ia mengemasnya dengan berbeda dan menarik.

- **Enggar:** Kalau berbicara dari segi konsep, karakteristik karyanya kebanyakan mendapat ide dari kehidupan sehari-harinya yang selalu ia bawa ke dalam karya-karya *drawingnya*, karena ia selalu membawa kehidupan sehari-harinya penuh dengan kejutan-kejutan, tidak serius, selalu gembira atau bisa juga dikatakan penuh keanehan. Dari perilaku yang selalu ia bawa inilah semua tercerminkan pada gambarnya yang menjadikan karya-karya *drawingnya* menimbulkan sebuah rasa



yang khas berbeda dari orang-orang lain. Bicara dari segi teknik, pada karya-karya *drawingnya* ia selalu menggunakan garis putus-putus yang diolah sedemikian rupa hingga menimbulkan irama yang seimbang dan sering juga mengimbui karyanya dengan kata-kata yang mesti harus kembali dicerna lagi bagi pembacanya.

## Gigend pada Koran Merapi Jumat, 13 Juni 2014

GIGIH ENDRA UTAMA PUTRA

# Unkapkan Isi Hati Lewat Lagu

**SEBAGAI** seorang penyanyi sekaligus seniman, Gigih Endra Utama Putra (23) ketika tak berani mengungkapkan isi hati kepada wanita pujaan bukan menjadi soal. Dengan ketidakberaniananya itu ia justru mampu menciptakan lagu sebagai ungkapan isi hatinya.

"Sekitar 6 bulan lalu, saya suka sama cewek lalu mengungkapkannya. Malah hal ini menjadi inspirasi saya untuk menciptakan lagu," ungkap Gigend, panggilan

akrab bagi Gigih Endra Utama Putra saat ditemui *Merapi* di sela-sela penampilannya di Galeri Biasa Jalan Suryodiningrat Yogyakarta, Rabu (11/6) malam. Lagu itu pun ia beri judul *Kuda, Menemani Kamu dan Pangeran*. Dengan lagu tersebut, Gigend pun mampu mengeluarkan seluruh isinya sehingga tak membuatnya galau dan stres. Karena musik mampu memberi hiburan tersendiri buat dirinya.

Dalam penampilan, selain membawakan lagu *Kuda, Menemani Kamu dan Pangeran* ia juga menyanyikan lagu karya sendiri, yakni *Kampus Adela, Katanya Juara dan Gossip*. Lagu-lagu itu ia nyanyikan spontan tanpa persiapan khusus.

Selain tampil akustik di beberapa kampus dan kafe, mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni

Rupa UNY semester 8 ini akan segera melaunching lagu indie karyanya yang akan dibarengkan dengan pameran tunggalnya pada bulan Juli mendatang. Ini akan menjadi salah satu momem bersejarah bagi dirinya dengan menampilkan 2 karya sekaligus yakni dunia musik dan

seni rupa. "Tak semua orang bisa memiliki karya di 2 dunia yang berbeda. Tetapi baginya hal itu bukan sesuatu yang mustahil karena dapat mampu diwujudkan. Dalam album berjudul 'Arkend' berisi 10 lagu-lagu karyanya yang akan dicetak dalam bentuk CD. "Memang album kami belum memiliki label tetapi setelah diluncurkan akan dijual bebas. Jadi, bagi yang menginginkan dapat membeli CD-nya," tegas pria asal Klaten ini.

Istilah 'Arkend' dalam albumnya didapatkan sendiri berasal dari 3 bahasa antara lain Inggris, Indonesia dan Sansekerta. Dengan menggabungkan 3 bahasa tersebut, ia pun memunculkan nama arkend dan digunakan sebagai judul album pertamanya. (Usa)-n



MERAPI-YUSRON MUSTAQIM

Gigend saat tampil di Galeri Biasa dengan lagu-lagu ciptaannya.



## GLOSARIUM

**Absurd:** tidak masuk akal atau mustahil (KBBI, 2008: 5). Dalam seni rupa, absurd adalah karya-karya seni rupa yang biasanya mengandung unsur yang menyinggung sebuah keadaan tanpa nilai seperti yang terjadi pada kehidupan manusia pada umumnya. Sebuah keadaan ketika manusia menjadi eksis dalam dunia irasional di mana mereka hidup seperti tanpa kebutuhan atau makna. Dalam arti yang lain adalah memiliki kesamaan arti dengan menggelikan, tidak pantas, atau tak masuk akal karena di luar jangkauan logika (Susanto, 2011: 4).

**Arkend:** judul buku yang dikarang oleh Gigend. Berisikan puisi dan ilustrasi dengan gaya Pop Surealisme. Judul buku tersebut juga *alter ego* dari Gigend.

**Alter Ego:** merupakan diri kedua yang dipercaya berbeda daripada orang kebanyakan atau kepribadian yang sebenarnya. Istilah ini dipakai pada awal abad kesembilan belas ketika gangguan pemecahan kepribadian pertama kali dijelaskan oleh psikolog. Seseorang yang memiliki *alter ego* dikatakan menjalani kehidupan ganda (Irving B. Weiner, Donald K. Freedheim, 2003: 262).

**Branding:** sebuah ekspresi kreatif untuk mengangkat sebuah keunggulan (*value proposition*). *Branding* juga sebuah kesatuan yang didapat dari pikiran-pikiran dan perasaan-perasaan (*thoughts and feelings*) mengenai pengalaman, yang diperoleh baik dari panca indra maupun keterlibatan pada sesuatu (Rhenald Kasali, 2013: 28).

**Dekonstruksi:** tendensi artistik yang terkait dengan aliran pascamodernisme dimana istilah ini menyiratkan suatu permainan tanda tanpa akhir atau tanpa makna akhir. Dekonstruksi bermaksud memproduksi perasaan dislokasi antara bentuk dan konteks. Dekonstruksi merupakan gerakan baru yang merombak dan membongkar tradisi Modernisme yang dianggap telah berakhir (Susanto, 2011: 99).

**Dokumentasi:** informasi fotografis atau naskah yang menguraikan satu karya seni atau gambaran tentang sesuatu, yang merekam karakteristik-karakteristik fisik dan penempatannya di dalam konteks, seperti rekaman karya seni rupa atau seni pertunjukan (Susanto, 2011: 108).

**Drawing:** berasal dari kata *draw* yang berarti menggambar. Menggambar pada tingkat paling sederhana adalah dasar bagi segala hal dalam seni rupa atau dianggap sebagai “*mother of arts*”. Gambar ternyata berdiri sebagai fakta kasatmata yang memperlihatkan pikiran dan rencana seniman di setiap wilayah kreativitasnya (Mikke Susanto, 2011: 110).

**Fiksi:** *fingo, fingeri, finxi, fictum*, “untuk membuat” merupakan sebuah gambar atau cerita disebut fiksi ketika ia berdasarkan rekaan atau imajinasi bebas, tidak terjadi karena kejadian sebenarnya. Menariknya kemampuan membuat fiksi dianggap sebagai sebuah aspek mendasar manusia berbudaya, salah satu karakteristik yang mendasari esensi kemanusiaan (Susanto, 2011: 136-137).

**Fiktif:** bersifat fiksi: hanya terdapat di khayalan (KBBI, 2008: 413).

**Gigend:** nama yang dibuat oleh Gigih Endra Utama Putra seorang mahasiswa Pendidikan Seni Rupa FBS UNY angkatan 2010, digunakan sebagai merek atau *brand* dari karya-karya seninya.

**Habit:** berasal dari bahasa Inggris yang berarti kebiasaan.

**Hermeneutika:** dari bahasa Yunani *hermeneutikos* “menafsirkan”, aliran filsafat yang bisa didefinisikan sebagai teori interpretasi dan penafsiran sebuah naskah. Biasa dipakai untuk menafsirkan Alkitab, terutama dalam studi kritik mengenai Alkitab. Kata ini berhubungan dengan dewa Hermes, dewa dalam mitos Yunani, yang bertugas menyampaikan berita dari para dewa kepada manusia (Susanto, 2011: 178).

**Imajinasi:** daya pikir untuk membayangkan atau mengangan-angan atau menciptakan gambar-gambar kejadian berdasarkan pikiran dan pengalaman seseorang. Imajinasi terpaut erat dengan proses kreatif, serta berfungsi untuk menggabungkan berbagai serpihan informasi yang didapat dari bagian-bagian indera menjadi suatu gambaran untuk dan lengkap. Dalam *Dictionary of Philosophy* dari Dagobert D. Rune, imajinasi menjelaskan suatu proses mental yang mengandung: (1) timbulnya gambaran inderawi yang didapat dari persepsi sebelumnya (imajinasi reproduktif), dan (2) kombinasi dari unsur-unsur tersebut menjadi suatu kesatuan baru (imajinasi kreatif atau produktif). Imajinasi kreatif terdiri dari dua jenis: (1) yang bersifat spontan dan tak terkontrol dan (2) imajinasi konstruktif, seperti yang tampak pada ilmu, penemuan dan filsafat, yang dikontrol oleh perencanaan dominan. Imajinasi lebih terpaut pada sikap mental, bukan pada proses visual-jasmaniah yang dilakukan seketika oleh manusia. Karena proses mengimajinasikan itu selalu merupakan proses membentuk gambaran tertentu, dan ini terjadi secara mental (Susanto, 2011: 190).

**Kontemporer:** waktu atau masa yang sama; pada masa kini (KBBI, 2008, 805).

**Metafora:** menyeberangkan sesuatu atau memindahkan; Penerapan sebuah kata atau frase untuk seseorang atau sesuatu tidak dalam pengertian harfiah, melainkan sebagai perbandingan (Laksana, 2013: 181).

**Otomatisme:** teknik yang terdiri atas asosiasi otomatis gambar atau kata yang dilandasi dorongan alam tidak sadar. Istilah ini dipakai juga oleh para seniman kontemporer Canada (*les Automatistes*) yang bertujuan menentang semua nilai dan prinsip akademis (Sulastianto, 2009: 23).

**Paradoks:** keadaan yang tampaknya mustahil, tetapi mengandung kebenaran (KBBI, 2008: 1123).

**Parodi:** peniruan terhadap gaya atau ungkapan khas seniman sehingga tampak humoristik dan kadang absurd. Peniruan ini bersifat ironi dan kritis bahkan bermuatan politik dan ideologis. Parodi sering “mengambil keuntungan” dari bentuk, gaya atau karya yang menjadi sasarannya (kelemahan, kekurangan, keseriusan atau bahkan kemasyurannya) dan merupakan satu bentuk wacana yang selalu memperalat wacana pihak lain (Susanto, 2011: 292)

**Pop-up:** yaitu efek bentuk 3 dimensi yang merupakan potongan, tempelan, dan lipatan suatu gambar atau *image* yang diletakkan di antara 2 lipatan. Efek 3 dimensi tersebut akan muncul ketika dibuka (Karnadi, 2005:43).

**Pop Surealisme:** gerakan seni populer yang meluas dengan model medium seperti komik, musik, mainan, *digital art*, budaya jalanan, dan *sub-kultur lainnya*. (Susanto, 2011: 241).

**Portofolio:** wadah atau sehimpunan kertas koleksi atau karya berbahan kertas. Istilah ini juga merujuk pada sehimpunan riwayat hidup yang ditulis pada kertas disertai sejumlah foto dan gambar sebagai bukti prestasi seseorang (Susanto, 2011: 315).

**Printer Laser:** Biasanya digunakan pada perusahaan-perusahaan untuk mencetak dokumen hitam putih atau berwarna. Harga jenis printer laser masih tergolong mahal. Kemampuan printer laser dalam mencetak sangat cepat, kualitas cetakannya juga sangat tajam dan hemat biaya tinta ([www.mahamerubali.com](http://www.mahamerubali.com)).

**Self Branding:** atau dapat disebut juga *personal branding*. Segala sesuatu yang menyangkut perasaan dan pikiran-pikiran tentang seseorang (selebritas, akademisi, politisi, praktisi, atau profesional beserta karya-karya dan perbuatannya) (Kasali, 2013: 28). Proses di mana orang ditandai sebagai merek. Sementara teknik manajemen swadaya sebelumnya adalah tentang perbaikan diri, konsep *personal branding* menunjukkan sebaliknya bahwa kesuksesan datang dari diri ke kemasan (Wikipedia). Kegiatan, aktivitas, kelakuan, dan semua hal yang berhubungan dengan diri sendiri yang mencerminkan kepribadian. Kegiatan dan kelakuan yang dilakukan selama beberapa waktu akhirnya menimbulkan karakter ataupun keahlian yang baik di mata publik ([olpreneur.com](http://olpreneur.com)).

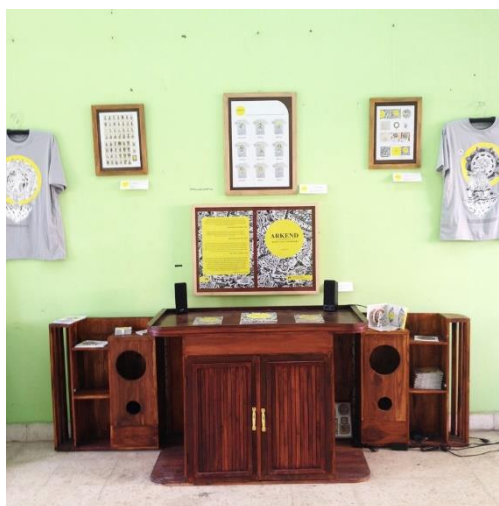
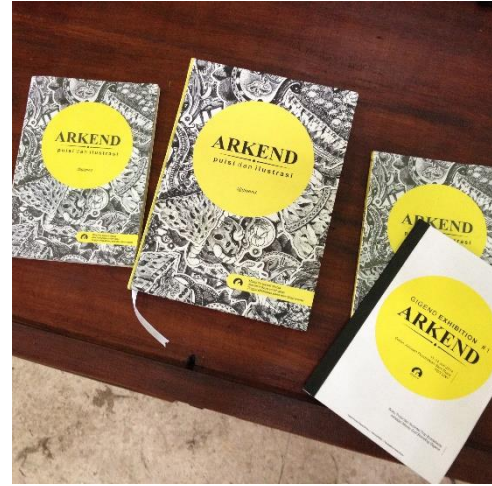
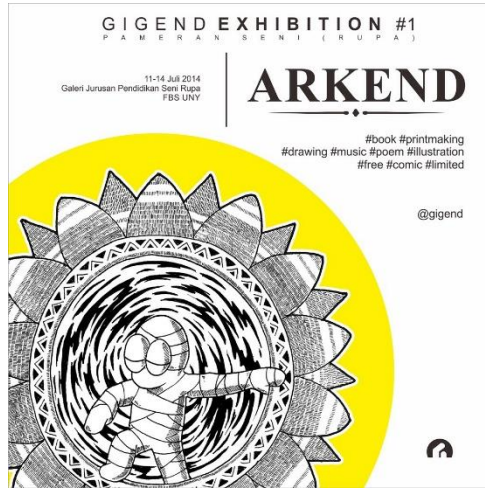
**Seniman:** seniman adalah istilah subyektif yang merujuk kepada seseorang yang kreatif, atau inovatif, atau mahir dalam bidang seni. Penggunaan yang paling kerap adalah untuk menyebut orang-orang yang menciptakan karya seni, seperti lukisan, patung, seni peran, seni tari, sastra, film dan musik. Seniman menggunakan imajinasi dan bakatnya untuk menciptakan karya dengan nilai estetis. Ahli sejarah seni dan kritikus seni mendefinisikan seniman sebagai seseorang yang menghasilkan seni dalam batas-batas yang diakui (Wikipedia). Menurut Wiktionary, seniman (*artist*) didefinisikan sebagai kata benda sebagai berikut, (1) Seseorang yang membuat seni. (2) Seseorang yang membuat seni sebagai sebuah pekerjaan. (3) Seseorang yang terampil di beberapa kegiatan.

**Unik:** hanya satu jenis, asli, dan tidak seperti yang lain. Lahirnya sebuah keunikan sangat bergantung dari kreativitas pembuatnya. Dalam berkarya keunikan menjadi salah satu ukuran keindahan (Susanto, 2011: 416).

**Urban:** (1) berkenaan dengan kota, bersifat kekotaan (2) orang yang berpindah dari desa ke kota (KBBI, 2008: 1789).

**Visualisasi:** pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta grafik, dan sebagainya; proses pengubahan konsep menjadi gambar untuk disajikan lewat karya seni atau visual (Susanto, 2011: 427).

## DOKUMENTASI PAMERAN







GIGENDEXHIBITION #1

## ARKEND

ARKEND  
pola dan ilustrasi

Gigami

No.	Nama	Asal	Contact Person / Email	Kritik, Saran, atau Komentar	TTD
1.	RYAN KRISTIANUTO	KOCANG	085 729 800004	WONDERFULLY GIGEND. ARKEND!	
2	Citaria Agustin S.	Sleman		good !!!	
3	Chosim	Sleman Kota		Salam Mastin	
4.	Bagus Mahendra	Imogiri. Btl	089677856022 ~	Pendarahan Hebat !!! Keren è ARKEND!!	
5.	Marten Bayuaji	Jepara	08562800153	ARKEND ITU APA MAS???	!!!
6	Schudin	Manbaray	0878 3002 7080	good...	
7	K O C A N G	M G L	085729800004	ONLY ONE SINCE 1955.	
8	<VTS <VTS	MADIUN	085649194911	Johankancut@gmail.com	<VTS!
9	Arsadi	"Palembang"	0857 4370 2363	Ha ha ha ha ha ha " -- !	G i
10.	H A R A M !!	YK.	085726518806.	Yeah, Haram abies!!!	
11.	Purwandari	Bantul	085729202411	Awsome	Mi
12	Briliyan SA	Sleman	08386945677	Good!!!!	
13	Isbi	Olen	08975806942	Keren!	
14	Bondipon	BONDAN W.	Kotak surat bondipon@gigami.3	Ya Allah, saya ingedrop ya Allah!!	oo
15	Wrin P.T.	KBM		Keren abis !!	
16	Evin	<del>Manbaray</del>	twitter: @evin.wanupully	Cool, Keep success!	

Stella Duce 2

11-14 Juli 2014

Galeri Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY





GIGEND EXHIBITION #1

ARKEND

ARKEND  
pasta dan ilustrasi

Gigend

No.	Nama	Asal	Contact Person / Email	Kritik, Saran, atau Komentar	TTD
17.	Yanti	UNY	085385738123	Dah keran - banyak baca lagi. hal - 2 a/ pnyefahen yng jadi dasar 18 x. kita kor. (ta bait ut menmbi sama dasar punitran v pnyeta- hwa punitrat kargan. biat banyak minat + (artis. (Keep Realistis (oo))	
18.	Athor	—		ihh.. gigend. Alahaha.	
19	YERO	SOLO		nice!	
20	Nandaw	solo		-	
21	ARIF BAYU	Solo			
22	CREO CHERO	JKA-		Apik - perhatikan display	
23	Feni			Gipp...	
24.	W. Satwa A-w	solo		Introsip!	

11-14 Juli 2014

Galeri Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY





GIGENDEXHIBITION #1

ARKEND

ARKEND

pameran seni lukas

GIGENDEXHIBITION #1

No.	Nama	Asal	Contact Person / Email	Kritik, Saran, atau Komentar	TTD
25	Farhan	dmf	-	sip apik deh...---	
26	Yulian	UNY	-	Absurb	
27	Imbron	UPDI	0 --- 0	huananahana -- Sangar tenan!	
28	Awi's Citra	Orang Tua	whiz2-dart@yahoo.com	iki lagi apik	
29	Abhi Ganteng nekdu	dari fanyh			
30	Tuyul	UNF			
31	Aurika Nur	Klaten	ariz-jati@gmail.com	Sotok	
32	Aisyah Naava Agila	Jogja		keren!	
33	Anul	YK		aku unmet	
34	Bayen --	UNY	-	-	
35	lqbn	Katagede		Selamat	
36	Jegen Bagus	KKN PPL MGL	@sendrabagios	Amin yopobalalamin	
37	Jelen hardcore				
38	Ramin Out	--			
39	Eduan Ehas	UNG dwp			
40	Pegiz	KIK N Mag			

11-14 Juli 2014

Galeri Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY





GIGENDEXHIBITION #1

ARKEND



No.	Nama	Asal	Contact Person / Email	Kritik, Saran, atau Komentar	TTD
41.	Pamella tria	Blg	02	ok	
42.	Prigo Dwi W.	Klaten		Sipp.	
43.	Nun	Kartu	-	kamamut (okta unik)	
44.	Mr. Andri C.Y.	Uda Jingga	-		
45.	Marnul	Pa. Pau	-	utk lukis ke gth...	
46.	Winda Hakim	Pahomio		Agend	
47.	Kuncoro Teges K	Sloran		thir	
48.	Murad Jahan Kiala	Banjarnegara		apik gih... keren!	
49.	Nanang MS	Ponorono		Pesonang kar-brasa	
50.	Wibi Wiladara	Uva'ir		Sagar was!	
51.	Liza Ariyanti	Palembang	-	Joss	
52.	@ndri S.	NT B'Gang	-	gip.	
53.	Adnan	Padang	-	naha naha naha, opp iki?	
54.	TIARA MASTINAH	NTT	-	uh... yes....!	
55.	Kurnia motor	Sulawesi	-	mmmm... enak mas....	
56.	Pak Pantau Limited	UNX	-	teruskan mas Gend. Aku jahud.	

11-14 Juli 2014

Galeri Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY





No.	Nama	Asal	Contact Person / Email	Kritik, Saran, atau Komentar	TTD
57.	Daniel Oley P.P	ISIFSUR	085743330709	Sangat Jelas!	
58.	Ota Yanto	SRUFO	089672301771	Mantap! Terus berkembang	
59.	Tiara Kodok	SHAP-Gundar	08131199952	Jangan bosan w/ GILA KARYA !!	
				Tiara LOU ^^	
60.	Alifia	KMPF UNJ	085914008191	Good job	
	hu	KP		Amuk cah	
61.	Sanoka.	SMSR.		Bagus banget e mas.!!	
62.	TARMANO	KLATEN	081335705824	aku Malek bingung mengikuti	
				Karya orang lain, Menyang	
				hulu diri	
69.	Enggar Rhomadroni	IDR	PROMO	280.000.1apik	
	Vuent	Huma	-	Sep. Juet	
70.	Tangred Ridayast	"CAPRES"	" ? "	karyamu telo binyit gent !!!	
71.	Ikadiah	Pundriibu		GILIH !! TOYAN ndisiki !!!	
72.	Nimas Lien	SANGKALA	@animaslien	Mas Gigh Semangat ^.^	





GIGENDEXHIBITION #1

ARKEND



No.	Nama	Asal	Contact Person / Email	Kritik, Saran, atau Komentar	TTD
73	Amalina	UNY		oke	
74	Joda Silfa	SEPURO	089671587095	asem ki	
75	Azhaz	ASA		gedumbrang banget!!!	
76	Safar	SEPURO		Ono Rossi ne	
77	Pesca	Lampung	089631131113	Ngacaan	
78	Willy	Unpad	085762456874		
79	Bog	Jakarta			
80	Lin	Lampung	082175905270	Mulumin	
81	VESTAZ	SEWON		~	
82	Muhammad Ihsan Ramadhani Supripto	Sewon	@lcanSp	S.D.A	
83	Dinos	MALANG	082054882017	~	
84	OKTO 200M	Lampung	089694834321	OK!	
85	Cicha	Sereto	@JustCicha	AWESOME	
86	DAENG JOE MAHIR	LOMBOK	joe.mahier@yahoo.co.id	T.O.P. B.G.T	
87	Anggoro	Gumilang		B maen ...	
88	A-Endo	UNs		~	

11-14 Juli 2014

Galeri Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY





GIGEND EXHIBITION #1

ARKEND

ARKEND  
Pusat dan Ilustrasi

GIGEND

No.	Nama	Asal	Contact Person / Email	Kritik, Saran, atau Komentar	TTD
89.	Yanya	kebumen	—	LANJUTKAN !! 11	Juni
90	Abnora	magelang	—	mentap mas gigin !! 11	Juni
91	Bany	PS	—	mmmm	Bany
92	Stetanus Evelyn Rungtuh	Tepus	—	Leperaman nek wani ogo pas	Stet
				Poso, mad madang----	Stet
				hahaha----	Stet
95	Rif DUA.	Jibond	—	fip .. Apik --	Stet
96	Wiftha	UNJ		Otakmu itu loh... ASALB !!	MAUTH.
97	cewek cantik invite	<del>MA</del> DOLLY	A3748JA	invite aku yach...	Ma
98	MAS TIN	MANGGISAN		Good	
99	Rizal	TMS		wong edan gigit ki, mbok yakin	Stet
100	Eksora kurni duren	PM6			Ju
101	Pikma	Tepus		Auuuuuuu --	Stet
	Dodo	Magel		HA-Gemesin	Stet
	Bimo	mbantal		D mau taw - - -	Stet

11-14 Juli 2014

Galeri Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY